Nintendo Wii U · 3DS · 2DS · eShop · Retro

07/15 · Ausgabe 219 · € 4,50

N-ZONE

DEUTSCHLANDS GROSSES NINTENDO-MAGAZIN · WWW.N-ZONE.DE

4 194373 904501 07

Österreich € 5,10; Schweiz sfr 8,20; Benelux € 5,30; Frankreich, Italien, Portugal, Spanien € 5,90

VORSCHAU-DUELL

LEGO DIMENSIONS VS. SKYLANDERS SUPERCHARGERS

Wer bietet dieses Jahr das bessere Toys-to-Life-Konzept?

18 SEITEN + GEWINNSPIEL!

SPLATOON

- XXL-Test: Frisch, fesselnd und eine Mordsgaudi – so gut ist Nintendos Online-Shooter!
- Making of Splatoon: Die spannende Entstehungsgeschichte der Nintendo-Ballerei für Wii U
- Komplett gelöst: So findet ihr alle versteckten Schriftrollen + Mehrspieler-Tipps

AUSSERDEM IM HEFT: HARVEST MOON: DAS VERLORENE TAL | MONSTER HUNTER X | ART ACADEMY: ATELIER | FOSSIL FIGHTERS FRONTIER | REPORT: NINTENDOS E3-HISTORIE

★ KOMPETENT ★ VIELSEITIG ★ KRITISCH ★

DEUTSCHLANDS ERSTAUNLICH EHRLICHES FILMMAGAZIN

WIDESCREEN – DAS BLU-RAY-, DVD- UND KINO-MAGAZIN

AUCH DIGITAL ERHÄLTLICH | **WWW.WIDESCREEN-ONLINE.DE**

HERZLICH WILLKOMMEN
liebe Nintendo-Fans!

Der Sommer steht in den Startlöchern und dank *Splatoon* wird er für Nintendo-Fans dieses Jahr besonders bunt und spaßgeladen! Mit dem Wii-U-Spiel begründet Nintendo eine neue Marke und wagt sich zudem in das heiß umkämpfte Genre der Online-Mehrspieler-Shooter – und das mit frischen Ideen! Warum das Ergebnis dieses Vorstoßes zur Crème de la Crème auf der Wii U zählt, erfahrt ihr in unserem großen Test auf satten acht Seiten! Direkt im Anschluss dazu beleuchten wir die interessante Entstehungsgeschichte von *Splatoon,* und damit ihr optimal auf die Farbschlacht vorbereitet seid, gibt's noch nützliche Ratschläge in unserem Tipps-Bereich obendrauf. Auch in *Art Academy: Atelier* für Wii U wird viel mit Farbe hantiert, doch dort geht es nicht hektisch, sondern schön entspannt zu. Unser Volontär Lukas hat seine künstlerische Seite entdeckt und verrät euch im Test, was der eher ungewöhnliche Titel so draufhat. Fans von *Skylanders* und ähnlichen Spielen kommen hingegen im Vorschau-Bereich auf ihre Kosten, wo wir erste Details zum frisch enthüllten *Skylanders Superchargers* haben und einen Blick auf *Lego Dimensions* werfen. Wer lieber auf dem 3DS zockt, muss diesen Monat zwar leider auf echte Highlights verzichten, sollte aber dennoch einen Blick auf unsere Test-Berichte zu *Harvest Moon: Das verlorene Tal* und *Fossil Fighters Frontier* werfen. Eine wichtige Rolle in dieser Ausgabe spielen zudem Nintendos Auftritte auf der Spielemesse E3. Denn einerseits wagen wir im Vorschau-Bereich einen Ausblick auf die E3 2015, andererseits blicken wir im Rahmen einer Reportage auf Nintendos bisherige E3-Auftritte zurück. Im Retro-Bereich erwartet euch derweil ein umfangreiches Feature zu *Final Fantasy VI*.

Zum Schluss möchten wir euer Augenmerk auf ein paar feine Verbesserungen an der N-ZONE lenken, die wir mit dieser Ausgabe einführen. Da wäre zunächst die Erweiterung unserer Pros und Contras in Tests, wo wir ab sofort auch doppelte Plus-/Minuspunkte für besonders gandiose Stärken beziehungsweise besonders nervige Mankos vergeben. Außerdem haben wir unsere Topspiele-Rubrik mit neuen, stets wechselnden Elementen aufgepeppt. Zu guter Letzt findet ihr im hinteren Heftteil nun immer die neue Rubrik „Community", in der sich alles rund um euch, die Leser, dreht! Dort findet ihr tolle Community-Aktionen, Gewinnspiele, die N-ZONE-Superliga, Wettbewerbe, die Leserbriefe und noch mehr!

Viel Vergnügen mit der neuen Ausgabe wünscht

Euer N-ZONE-Team!

Unser Trio aus Test, Making-of-Special und Tipps lässt keine Fragen offen!

Wir haben erste Infos zu *Skylanders Superchargers* und *Lego Dimensions*!

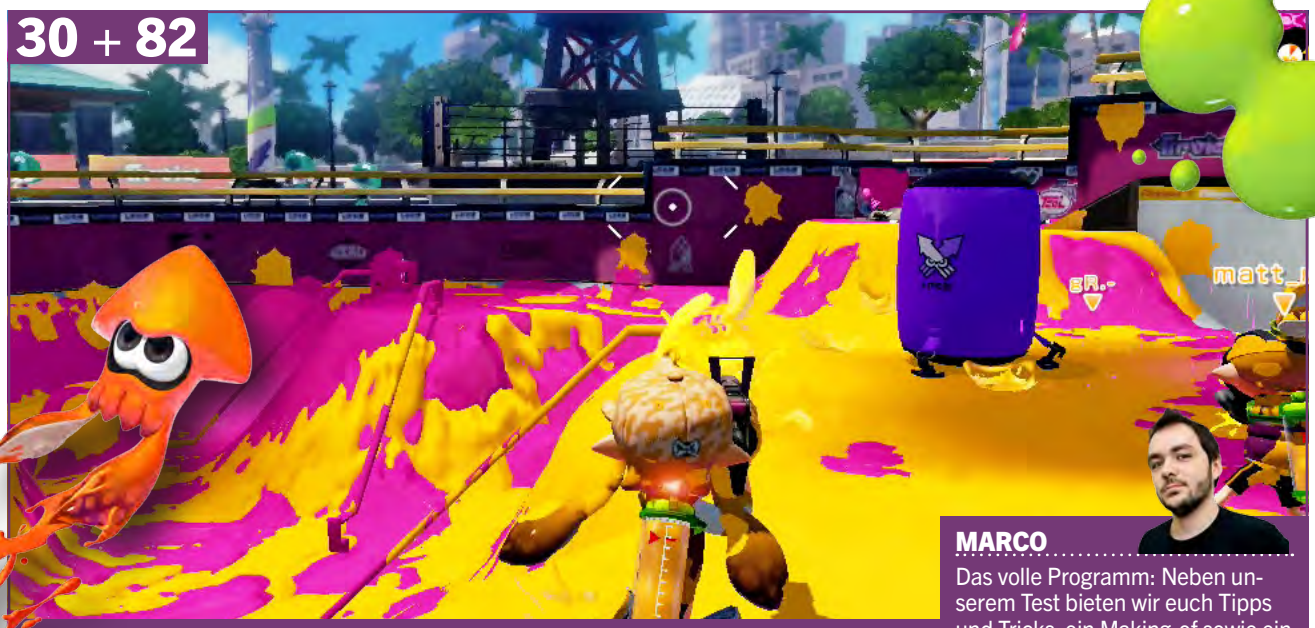
Wir blicken auf die Höhen und Tiefen von 20 Jahren Nintendo auf der E3 zurück.

ZAHLEN & FAKTEN

- **Tintenfisch des Monats:**
  Für die 19 Seiten zu *Splatoon* im Heft (Test, Making-of-Special, Tipps und Gewinnspiel) hat sich Marco wochenlang von früh bis spät nur mit Nintendos Online-Shooter beschäftigt. Sollte es da noch jemanden verwundern, dass er gegen Ende sogar die fiktive Inkling-Sprache perfekt imitieren konnte?
- **Test, den jeder machen wollte:**
  Dreimal dürft ihr raten! Wenig überraschend war der Test zu *Splatoon* mit weitem Abstand am gefragtesten. Da uns Nintendo gleich mehrere Test-Versionen des Spiels zur Verfügung stellte, kam aber glücklicherweise jeder zum Zug und konnte den Tinten-Shooter ausführlich spielen.
- **Überraschung des Monats:**
  Ganz kurz vor Redaktionsschluss kündigte Natsume Soft mit *Harvest Moon: Seeds of Memories* einen neuen Ableger der Farm-Simulation an. Doch das Überraschende ist die Wahl der Plattformen, auf denen das Spiel erscheint: Wii U, PC, iOS und Android. Reichlich ungewöhnliche Kombination.

DAS TEAM

HEFTINHALT 07/2015



MARCO

Das volle Programm: Neben unserem Test bieten wir euch Tipps und Tricks, ein Making-of sowie ein großes Gewinnspiel zu *Splatoon*!

TEST/SERVICE | SPLATOON

START

Editorial 03

Heftinhalt 04

Magazin 06

VORSCHAU

E3 2015: Nintendos Schicksals-Messe? 14

Most Wanted 12

Wii U

Lego Dimensions 18

Skylanders Superchargers 20

3DS

Monster Hunter Stories 23

Monster Hunter X 22

Skylanders Superchargers 20

TEST

Charts 58

Das Team 25

Meinungsmache 26

Release-Termine 28

So testen wir 24

The Making of Splatoon 38

Top-Spiele 50

Wii U

Art Academy: Atelier 42

High Strangeness (eShop) 65

Kirby und das magische Garn (VC) 61

Nihilumbra (eShop) 63

Paper Mario (VC) 60

Splatoon 30

Swords & Soldiers 2 44

Ultratron (eShop) 61

Yoshi's Island DS (VC) 62

3DS

3D Thunder Blade (VC) 64

Bloo Kid 2 (eShop) 65

Fossil Fighters Frontier 48

Fullblox (eShop) 64

Harvest Moon: Das verlorene Tal 46

ONLINE

Nintendo eShop 60

REPORTAGE & SPECIAL

Nintendos E3-Historie 76

Final Fantasy VI 68

N-ZONE-Zeitreise 74

SERVICE

Tipps & Tricks: Splatoon 82

COMMUNITY

Gewinnspiel Splatoon 90

Interaktiv 88

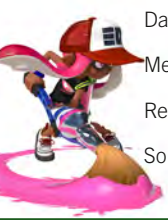
Leserbriefe 93

FINALE

Heftvorschau 98

Impressum 98

Kolumne 96

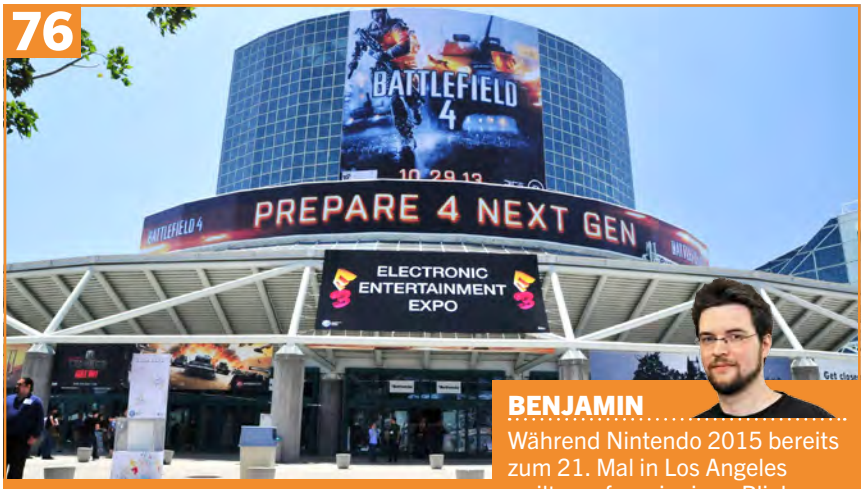


42

VIKTOR

Es muss nicht immer adrenalingeladene Action sein: In *Art Academy: Atelier* werden wir in geruhsamen Lektionen zum Profi-Zeichner!

TEST | ART ACADEMY: ATELIER

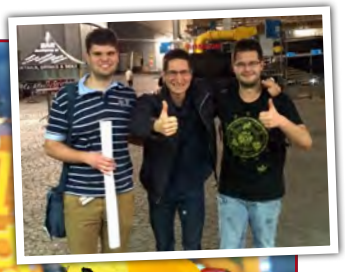


76

BENJAMIN

Während Nintendo 2015 bereits zum 21. Mal in Los Angeles weilt, werfen wir einen Blick zurück auf die 20 bisherigen E3-Auftritte des Mario-Konzerns.

REPORTAGE | NINTENDOS E3-HISTORIE



88

LUKAS

Wir bauen um – in unserer frisch geschaffenen Rubrik „Community" treten wir ab sofort jeden Monat in direkten Kontakt mit unseren schreibbegeisterten Lesern!

COMMUNITY | DIE NEUE INTERAKTIV-RUBRIK

Alle Titel dieser Ausgabe

3D Thunder Blade, Online 64
Art Academy: Atelier, Test 42
Bloodstained: Ritual of the Night, Magazin 08
Bloo Kid 2, Online 65
Chibi-Robo!: Zip Lash, Magazin 07
Dragon Quest VIII, Magazin 07
Dr. Mario: Miracle Cure, Magazin 08
Final Fantasy VI, Retro 68
Fossil Fighter Frontier, Test 48
Fullblox, Online 64
Harvest Moon: Das verlorene Tal, Test 46
Hatsune Miku: Project Mirai DX, Magazin 09
High Strangeness, Online 65
Kirby und das magische Garn, Online 61
Lego Dimensions, Vorschau 18
Little Devil Inside, Magazin 09
Mario & Sonic bei den .....
Olympischen Spielen: Rio 2016, Magazin 06
Monster Hunter Stories, Vorschau 23
Monster Hunter X, Vorschau 22
Nihilumbra, Online 63
Paper Mario, Online 60
Pokémon Super Mystery Dungeon, Magazin 08
Project Cars, Magazin 11
Skylanders Superchargers, Vorschau 20
Splatoon, Test/Service 30/82
Swords & Soldiers 2, Test 44
Ultratron, Online 61
Yoshi's Island DS, Online 62

Was gibt es Neues in der Welt der Videospiele? Auf diesen Seiten halten wir euch Monat für Monat mit den interessantesten und wichtigsten Neuigkeiten auf dem Laufenden.

MARIO & SONIC BEI DEN OLYMPISCHEN SPIELEN: RIO 2016

Wii U/3DS Packt die Badelatschen und Sportschuhe ein: im kommenden Jahr schaut die ganze Welt nach Südamerika, wenn es heißt: Olympia 2016 mit Mario und Sonic!

Alle Jahre wieder schauen nicht nur der Osterhase und das Christkind in den Zockerstuben dieser Welt vorbei, sondern auch Klempner Mario und der blaue Igel Sonic – vereint in einem Spiel wohlgemerkt. Das kann in diesem Falle nur eines bedeuten: die nächsten Olympischen Spiele stehen an! Im schönen Rio de Janeiro werden nächstes Jahr wieder die besten Sportler der Welt in vielen verschiedenen Disziplinen gegeneinander antreten, um am Ende überglücklich mit der Goldmedaille ganz oben auf dem Podest zu stehen. Schon oft hat es zu diesem Ereignis auch das passende Videospiel gegeben, doch nur selten konnte es den Glanz des wohl wichtigsten Sportereignisses auf dieser Welt einfangen. *Mit Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen* bewiesen Sega und Nintendo dann 2007, dass es auch anders geht. Seitdem standen die einstigen Erzrivalen für alle Sommer- und Winterspiele im Stadion und hatten natürlich auch ihre gesamte Crew mit am Start. Für das kommende Jahr gönnen sich beide Fraktionen keine Atempause und werden auch im virtuellen Rio die unterschiedlichsten Disziplinen bestreiten – sowohl auf der Wii U als auch dem 3DS. Aus wie vielen Kategorien ihr in *Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen: Rio 2016* wählen könnt, ist aktuell noch nicht bekannt. Im ersten Trailer erhielt man jedoch schon einen Vorgeschmack darauf, was das fertige Spiel bieten wird. So etwa stehen zum ersten Mal Rugby oder Golf auf dem Turnierplan, was insbesondere Freunde von *Wii Sports* oder *Mario Golf* freuen dürfte. Auch Fußball ist, nach einer langen *Mario Strikers*-Durststrecke, im Spiel enthalten. Abgerundet wird das vorläufige Angebot mit Volleyball, Tischtennis, 100-Meter-Lauf und Sportgymnastik. Einen Termin für das Spiel gibt es noch nicht.

Einige Disziplinen – wie etwa Golf – wurden bislang nur auf dem 3DS gezeigt. Es bleibt abzuwarten, ob es systemexklusive Sportarten geben wird.

DRAGON QUEST VIII FÜR 3DS

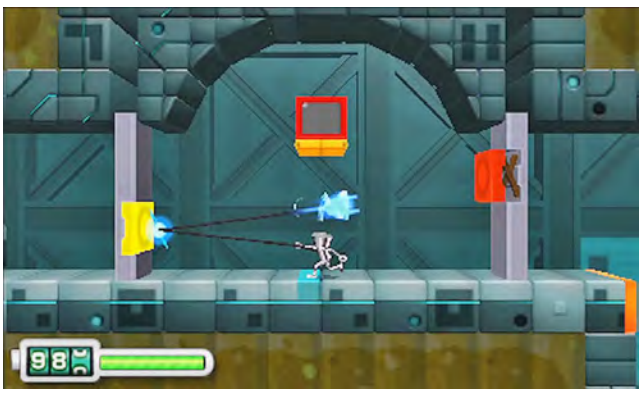
3DS Elf Jahre nach der Erstveröffentlichung ist ein Remake für Nintendos Handheld in Arbeit.

Die *Dragon Quest*-Reihe gehört unumstritten zu den populärsten, erfolgreichsten und auch langlebigsten Rollenspielserien. Seit 1986, und damit vor *Final Fantasy*, steht die Reihe für hochwertige RPG-Kost im *Dragon Ball*-Look. Für eine detaillierte Son-Goku-Frisur war es technisch aber noch etwas zu früh, weshalb man den Zeichenstil nur auf den offiziellen Artworks des Spiels zu sehen bekam. Auch im Westen lernte man *Dragon Quest* sehr schnell zu schätzen, auch wenn es immer ein Weilchen dauerte, bis der neueste Titel auch in Europa und Amerika auf den Markt kam. Der mittlerweile zehnte Teil, unzählige Spin-offs nicht mit einbezogen, erschien bereits vor über zwei Jahren und ist nach wie vor nur in Japan erhältlich. Einen elften Teil hat Square Enix seitdem zwar nicht angekündigt, dafür aber ein Remake des sehr beliebten achten Teils, welcher erstmals 2004 für die Playstation 2 erschien. Bei einem 1:1-Port will es der Hersteller nicht belassen. So gut wie das gesamte Spiel wird sich optisch leicht vom Original unterscheiden. Den 3D-Fähigkeiten von Nintendos Handheld schenkt Square Enix dabei aber keine Beachtung. Auch mit einem voll aufgedrehten Regler wird es also keine 3D-optimierten Spielszenen zu sehen geben. Als Ausgleich dafür sind mit Garuda und Morrie zwei neue Charaktere im Spiel enthalten, die sich eurer Heldentruppe anschließen können. Japanische Vorbesteller dürfen sich zudem über einige Bonus-Items freuen, die sich von Händler zu Händler unterscheiden. Ob wir Europäer auch etwas davon zu sehen bekommen, weiß bislang nur Sheng Long. *Dragon Quest VIII* für den 3DS wird am 27. August in Japan erscheinen, für den Rest der Welt gibt es bislang keine Pläne. Hoffen wir, dass Square Enix bald Infos bereithält.

CHIBI-ROBO!: ZIP LASH

3DS Nintendos kleinem Roboter scheint einfach niemals die Energie auszugehen.

Solltet ihr jetzt an den *Smash Bros.*-Charakter R.O.B. und das damit verbundene Hardware-Accessoire aus dem Jahre 1985 denken, müssen wir euch leider enttäuschen. Gemeint ist stattdessen der deutlich jüngere Chibi-Robo, welcher erstmals 2005 auf dem Gamecube in Betrieb genommen wurde. Seitdem hat es den winzigen Roboter immer wieder mal auf diverse Nintendo-Systeme verschlagen, zuletzt etwa im vergangenen Jahr mit *Chibi-Robo! Photo Finder* auf den 3DS. Bis zum nächsten Titel ist es gar nicht mehr so lang hin. Bereits in diesem November wird das eifrige Helferlein in einem neuen Spiel unterwegs sein, das den Namen *Chibi-Robo!: Zip Lash* trägt. Anders als *Photo Finder*, in dem ihr noch dreidimensionale Bereiche erkunden konntet, wird es *Zip Lash* etwas klassischer angehen lassen. Soll heißen: ihr steuert den sympathischen Roboter also aus der gewohnten Seitenperspektive, die Optik des Spiels setzt hingegen auf 3D-Technik. Neue Impulse setzt dabei Chibi-Robos Netzstecker, den er immer mit sich herumträgt. Dieser wird nicht nur zum Beseitigen von diversen Hindernissen eingesetzt, ihr könnt ihn auch in bester *Zelda*-Manier als Greifhaken verwenden. Für solche Manöver solltet ihr euch aber nicht zu viel Zeit lassen, denn die Batterieleistung eures Roboters sinkt unvermeidlich nach unten. Für besonders aufwendige Manöver benötigt ihr viel mehr kostbaren Strom, daher will jede Aktion gut überlegt sein. Nicht lange zögern solltet ihr bei der Special Edition, sofern ihr beabsichtigt, euch den Titel definitiv zuzulegen. Denn dieser Edition wird eine Amiibo-Figur beiliegen, mit der ihr spezielle Boni und Sonderfertigkeiten freischalten könnt. Welche das genau sein werden und ob der Chibi-Amiibo auch für andere Titel nutzbar sein wird, wollte Nintendo noch nicht im Detail verraten. Es ist allerdings schwer davon auszugehen, dass die Version schnell vergriffen sein wird. Ein frühes Vorbestellen ist also für jeden ratsam, der seine Sammlung komplettieren möchte oder etwas für den kleinen Roboter übrig hat. Ein Preis wurde bisher aber noch nicht genannt.



BLOODSTAINED: RITUAL OF THE NIGHT

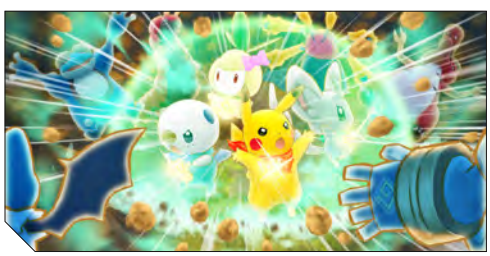
Wii U Ein geistiger Nachfolger zu Konamis *Castlevania*-Reihe befindet sich in der Mache.

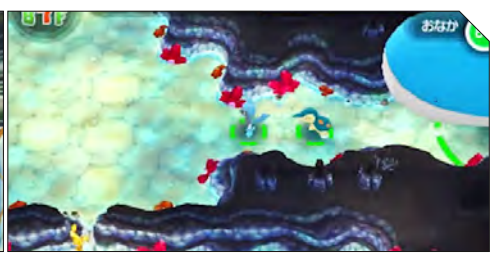
In der letzten Ausgabe war es bis kurz vor Redaktionsschluss noch ein Gerücht, doch mittlerweile ist aus dem von Spieledesigner Koji Igarashi angedeuteten Projekt ein vollwertiges Videospiel geworden! Der frühere Konami-Mitarbeiter, der seit *Symphony of the Night* an so ziemlich jedem Titel mit Dracula-Thematik beteiligt war, hat mit *Bloodstained: Ritual of the Night* ein komplett neues Spiel in der Mache. Wie man es sich schon denken kann, ist der ähnlich klingende Name des Spiels dabei bewusst gewählt worden, möchte man doch vor allem klassische *Castlevania*-Fans ansprechen. Davon gibt es allem Anschein nach immer noch jede Menge. Keine vier Stunden, nachdem das Spiel bei Kickstarter angekündigt wurde, hatte man das ursprüngliche Mindestziel von 500.000 Dollar schon überschritten. Mittlerweile sind es schon über drei Millionen – und damit ist auch eine Fassung für die Wii U gesichert. Erscheinen soll *Bloodstained* im März 2017, das Bild rechts ist vorerst nur ein Konzept-Artwork.

POKÉMON SUPER MYSTERY DUNGEON

3DS Pummeluff als Tank, Chaneira als Healer, Enton als Mage und Flegmon als Damage Dealer.

Die *Pokémon*-Reihe hat sich in den rund zwei Jahrzehnten ihres Bestehens zu einer der erfolgreichsten Videospielmarken der Welt entwickelt. Da ist es wirtschaftlich natürlich sinnvoll, auch das eine oder andere Spinoff auf den Markt zu bringen. Mit *Pokémon Mystery Dungeon* ist dieses Vorhaben eindrucksvoll in die Tat umgesetzt worden – über 13 Millionen Spiele hat die Miniserie bislang absetzen können. Mit *Pokémon Super Mystery Dungeon* steht jetzt auch schon der nächste Kerkerausflug an. Aus einer Handvoll verschiedener Pokémon, vorrangig sind es die üblichen Starter-Pokémon der Hauptserie, stellt ihr euch eine ausgewogene Truppe zusammen und steuert anschließend den nächstgelegenen Dungeon an. Die Verliese werden komplett zufallsgeneriert ausfallen, sodass ihr nie wissen könnt, was euch hinter der nächsten Ecke erwartet. Trainer, Händler und andere Menschen gibt es in *Pokémon Super Mystery Dungeon* dabei nicht – die Taschenmonster spielen die alleinige Hauptrolle. In Japan erscheint das bunte Roguelike-RPG bereits am 17. September 2015, in den USA gegen Ende des Jahres. Europäer hingegen werden sich noch bis 2016 gedulden müssen.





DR. MARIO: MIRACLE CURE

3DS Schwester Peach, bitte schnell beim Gumba-Patienten in Zimmer 472 vorbeischauen!

Neben einer Tätigkeit als Tennis-Schiedsrichter und Golfprofi hat Klempner Mario am Anfang seiner Karriere auch eine ärztliche Job-Laufbahn verfolgt. Überaus erfolgreich, möchte man hinzufügen. Auch 25 Jahre später kann Mario das Stethoskop nicht aus der Hand legen. Mit *Dr. Mario: Miracle Cure* steht für euch nun der nächste Besuch beim virtuellen Arzt an. Das klassische Gameplay der stark an *Tetris* erinnernden Serie soll sich dabei nicht grundlegend ändern. Immer noch müsst ihr alle Viren, die sich im Glas befinden, mithilfe gleichfarbiger Vitaminpillen beseitigen. Diese Pillen dürft ihr entweder wie gewohnt mit dem Steuerkreuz verschieben oder mit dem 3DS-Stylus. Ganz neu ist das titelgebende Miracle Cure. Habt ihr den dazugehörigen Balken komplett aufgeladen, dürft ihr eine von mehreren Spezialfähigkeiten aktivieren. Mal werden auf einen Schlag alle Viren mit einer bestimmten Farbe gelöscht, an anderer Stelle hingegen funktioniert die nächste Pille wie eine kleine Bombe. Ein lokaler und Online-Multiplayer rundet das Angebot vom neuen *Dr. Mario* ab. Die beste Nachricht zum Schluss: *Magical Cure* ist bereits seit dem 11. Juni per eShop erhältlich, der Test folgt in der nächsten Ausgabe.

MIKU VERSPÄTET SICH

3DS Die Diva gibt sich divenhaft: die 3DS-Tournee startet erst im kommenden September.

Eigentlich war in diesem Heft, wie wir euch in der Heftvorschau der letzten Ausgabe angekündigt hatten, ein Test zu *Hatsune Miku: Project Mirai DX* geplant. Nun, geplant heißt leider nicht versprochen, denn in diesem Falle kam uns leider Sega dazwischen. Kurz nach Redaktionsschluss gab der Publisher des Spiels bekannt, dass das Musikspiel im Juni nicht mehr erscheinen werde. Stattdessen wird *Hatsune Miku: Project Mirai XD* nun am 11. September 2015 in den europäischen Läden zu finden sein – oder halt im eShop, je nachdem, was euch lieber ist. Für all jene Spieler, die dem klassischen Spielmodul samt Verpackung nach wie vor die Treue halten, hat Sega dabei etwas Besonderes im Ärmel: Wenn die Popstar-Simulation Mitte September in Deutschland erscheint, wird es neben der regulären Fassung auch eine spezielle Launch Edition geben. Dort wird es neben 19 doppelseitigen AR-Karten auch einen türkis-schwarzen Schlüsselanhänger geben – ganz passend zu den typischen Farben der mittlerweile weltbekannten Synthesizer-Sensation. Die Karten haben neben einer Sammelfunktion auch einen spielerischen Nutzen. Dank des Augmented-Reality-Features könnt ihr Miku, Len, Rin oder eine der anderen Figuren auf dem 3DS-Bildschirm zum Tanzen bringen. Ob nun in eurem Wohnzimmer oder draußen im Garten – alles, was ihr braucht, ist nur die dazugehörige AR-Karte. Am Spielinhalt selbst soll sich bei *Hatsune Miku: Project Mirai DX* übrigens nichts ändern. 48 verschiedene Songs werden zur Auswahl stehen und darauf warten, von euch gespielt zu werden. Dies dürft ihr entweder im Tap-Mode mit dem Stylus oder auf gewohnte Art und Weise im Button-Mode tun. Wer sich als Pop-Produzent beweisen will, darf auch eigene Choreografien entwickeln und Miku selbst komponierte Songs trällern lassen. Eine mehr als ordentliche Entschädigung für die verlängerte Wartezeit, wie wir meinen!

LITTLE DEVIL INSIDE

Wii U Teufel nochmal: Ein weiteres Kickstarter-Projekt schafft den Sprung auf die Wii U.

Auch wenn es vielleicht nicht der große Millionenbetrag geworden ist, kann sich der kleine Entwickler Neostream glücklich schätzen. Mit rund 300.000 Dollar konnte das ursprüngliche Ziel von 250.000 Dollar locker übertroffen werden – neben einer Version für Playstation 4 und Xbox One wird *Little Devil Inside* auch auf der Wii U erscheinen. Sollte euch das Spiel auf dem ersten Blick an ein harmloses Jum & Run erinnern, so liegt ihr leider falsch. Den Hauptaspekt von *Little Devil Inside* soll vor allem das Erforschen der weitläufigen Spielwelt ausmachen. Auch der Survival-Aspekt wird dabei nicht zu kurz kommen. Wann genau das in Südkorea entwickelte Spiel erscheinen wird, ist aktuell noch nicht bekannt. Man darf aber von einem Release im Jahr 2016 ausgehen.

Wirkt ein wenig wie *Banjo-Kazooie*, wird sich aber komplett anders spielen.

BOWSER BEI NINTENDO

Biz Marios alter Erzfeind steht nun offiziell bei Big N unter Vertrag. Oder so ähnlich.

Mit Shigeru Miyamoto oder dem Regginator hat Nintendo, nur um mal zwei Beispiele zu nennen, zwei sehr große Sympathieträger in den eigenen Reihen – und das kann nicht jede Firma dieser Branche von sich behaupten. Möglicherweise ist nun ein weiteres charismatisches Gesicht bei Nintendo of America gelandet. Der neue Vice President, welcher nun gemeinsam mit Reggie Fils-Aime die Geschicke des Konzerns auf dem US-Markt leiten wird, heißt tatsächlich Doug Bowser. Doug war vorher bei Electronic Arts als Vice President of Global Business Planning zuständig und wird künftig, auch mal in dem einen oder anderen Video eine Gastrolle spielen – damit ist bei Nintendo zu rechnen. Selbstverständlich als Bösewicht, denn bei so einem Nachnamen muss man einfach eine Kooperation mit Koopa-König Bowser eingehen.

SUPER MARIO FEIERT GEBURTSTAG

Biz Zum 30. Jubiläum des Klempners startet Nintendo unter anderem eine Geburtstags-Homepage.

30 Jahre und kein bisschen leise: Wie schon 2010 zu seinem 25. Geburtstag stellt Nintendo das Jahr 2015 ganz in das Zeichen ihres wichtigsten Maskottchens. Vor drei Jahrzehnten nämlich erblickte *Super Mario Bros.* das Licht der Videospiele-Welt. Alle Spiele mit Super-Mario-Bezug – etwa der Level-Editor *Mario Maker* – bekommen daher ein entsprechendes Jubiläums-Logo spendiert. Und das ist noch nicht alles: Zum Start der Feierlichkeiten startete Nintendo Ende Mai eine offizielle Geburtstags-Homepage, auf der man sich in stilechter *Super Mario Bros.*-Aufmachung über die beeindruckende Karriere des pummeligen Rohrverlegers informieren kann. Wer des Englischen mächtig ist, kann sich das Spektakel unter *http://supermario.nintendo.com* zu Gemüte führen. Weitere Geburtstagsaktionen für die kommenden Monate wurden bereits angedeutet und werden wohl ebenfalls auf der Homepage präsentiert werden. Zudem ist davon auszugehen, dass es auf der E3 in Los Angeles die eine oder andere Spiele-Ankündigung rund um den Pilzkönigreich-Bewohner geben wird – wer weiß, vielleicht erwartet uns sogar eine richtig große Überraschung wie *Super Mario Galaxy 3*? Verdient hätte es sich der Nintendo-Held zu seinem runden Geburtstag definitiv.

WARIOS SINNLOS-WISSEN

751: In der Kampfarena „Smash-Stadt" aus *Super Smash Bros. Brawl* und dem Wii-U-Ableger, welche an *Animal Crossing* angelehnt ist, haben insgesamt 34 Figuren der Simulations-Serie einen Auftritt. Wer im Hintergrund zu sehen ist, wird jedoch rein durch Zufall entschieden.

752: Nintendo brach im September 2012 anlässlich des 20. Kirby-Jubiläums auf der PAX den bis dahin gültigen Weltrekord von Menschen, die gleichzeitig Kaugummiblasen an einem Ort zerplatzen lassen. Insgesamt 536 Teilnehmer – über 200 mehr als beim bis dahin gültigen Rekord – ließen ebenso viele Kaugummiblasen ploppen. Die Kaugummis waren natürlich thematisch passend in Rosa gehalten.

753: Prinzessin Peach war ursprünglich als Boxerin für den Wii-Titel *Punch-Out!!* geplant. Allerdings wurde die Idee fallen gelassen, da es den Entwicklern zu heikel erschien, die gute Prinzessin Prügel einstecken zu lassen. Stattdessen bekam ein gewisser Primat einen Auftritt als finaler Gegner von Little Mac spendiert.

754: Kenta Motokura, einer der Entwickler von *Super Mario 3D World*, hat verraten, dass das Doppelkirschen-Item auf einen Programmierfehler zurückzuführen ist. Dieser platzierte versehentlich zwei spielbare Marios in einen Testlevel. Dieser Fehler stellte sich jedoch schnell als überraschend spaßig und gut spielbar heraus und entwickelte sich somit zu einem Feature.

755: Der Umriss eines Teils der dritten Oberwelt-Karte aus *Super Mario Bros. 3* entspricht ziemlich genau jenem von Japan. Kyoto stellt hierbei den Ort dar, auf welchem sich das Endgegner-Schloss befindet; in der Realität findet man dort Nintendos Hauptquartier.

756: Waluigi hatte seinen ersten Auftritt in *Mario Tennis* für das N64. Eigentlich sollte auch Peach eine Rivalin namens Warupichi erhalten. Die Idee wurde aber wieder fallen gelassen.

757: *Super Mario 64 DS* hieß während der Entwicklung *Super Mario 64x4* und legte den Fokus auf einen Vierspieler-Koop-Modus. Auf frühen Screenshots sieht man somit Mario, Luigi, Wario und Yoshi gemeinsam im Kampf gegen Bowser. Im fertigen Spiel finden sich lediglich kompetitive Duelle für bis zu vier Teilnehmer.

758: In der *Pokémon*-TV-Serie bekommt Ash von Professor Eich den sogenannten GS-Ball überreicht, mit der Aufgabe, dessen Geheimnis zu lüften. Dieser Handlungsstrang wurde aber bald fallen gelassen und niemals aufgelöst.

759: Während der Entwicklung von *The Legend of Zelda: Majora's Mask* waren nicht drei, sondern sieben virtuelle Tage geplant. Das erwies sich in der Praxis aber als zu komplex, sowohl bezüglich des Gameplays als auch für die damals bereits betagte N64-Hardware.

760: Die Ikana-Ruinen aus *The Legend of Zelda: Majora's Mask* verfügen – sowohl in der N64- als auch der 3DS-Fassung – über ein bis heute ungelöstes Geheimnis. Auf einer der hohen Steinsäulen neben dem Palast kann man einen Papierflieger liegen sehen. Es wird vermutet, dass das gute Ding für eine gestrichene Nebenmission geplant war und dann vergessen wurde.

LÄUFT NINTENDO NX MIT ANDROID?

Biz Laut einem Bericht findet das Google-OS auf der neuen Nintendo-Hardware ein Zuhause.

Der Codename von Nintendos derzeit in Entwicklung befindlicher neuer Konsole lautet Nintendo NX – ob es sich dabei um eine Heimkonsole oder ein Handheld handeln wird, ist derzeit reine Spekulation. Über das genaue Konzept des Geräts ist noch nichts bekannt, etwa, ob das Gerücht zutrifft, dass Konsole und Handheld ab dann in einem System zusammengefasst sein werden. Dafür gibt es nun jedoch ein anderes, interessantes Gerücht: Angeblich wird Nintendo mit NX auf das Android-Betriebssystem von Google setzen, welches heute auf zahlreichen Smartphones, Tablets, Smart-TVs und anderen Geräten zum Einsatz kommt. Das behauptet zumindest das japanische Wirtschaftsportal Nikkei. Bisher setzte Nintendo auf jeder Konsole und auch den Handhelds auf selbst entwickelte Betriebssysteme. Die offene Struktur Androids solle es Drittherstellern deutlich leichter machen, für Nintendo-Hardware zu entwickeln – so das Gerücht. Der fehlende Support externer Entwickler ist schließlich das primäre Problem der Wii U. Zudem würden Parallelentwicklungen für die Konsole sowie für Smartphones und Tablets hergestellte Spiele deutlich leichter ausfallen. Ein Nintendo-Pressesprecher verneinte diese Meldung jedoch prompt. Nichtsdestotrotz kann durchaus ein Fünkchen Wahrheit dahinter stecken – schließlich hatte Nintendo auch den Einstieg in den Mobile-Markt jahrelang dementiert.

PROJECT CARS VERLIERT AN FAHRT

Wii U Ein Release des Spiels für Wii U wird aufgrund technischer Probleme immer unwahrscheinlicher.

Das simulationslastige Rennspiel *Project Cars* ist mittlerweile erschienen und wurde weltweit mit sehr guten Wertungen bedacht – zumindest gilt das für die Versionen für PS4, Xbox One und PC.

Die Wii-U-Fassung hingegen wurde schon vor mehreren Monaten auf unbestimmte Zeit verschoben. Nun stellt Ian Bell, seines Zeichens Chef des Entwicklerstudios Slightly Mad, in Frage, ob es der Titel überhaupt jemals auf die Nintendo-Konsole schaffen werde. Zurzeit hätte man es lediglich geschafft, das Spiel mit einer Auflösung von 720p bei knapp 23 fps (Frames per Second) zum Laufen zu bringen – zu wenig für ein Rennspiel. Eine flüssigere Framerate wäre nur durch ein deutliches Grafik-Downgrade möglich. Zum Vergleich: Auf den anderen Konsolen läuft *Project Cars* mit 60 Bildern pro Sekunde. Statt viel Aufwand in eine enttäuschende Version des Titels zu stecken, überlegen Bell und sein Team nun, ihn stattdessen auf Nintendo NX zu portieren – so die mysteriöse Konsole denn irgendwann vollständig enthüllt wird. Nach dieser für Rennspiel-Fans enttäuschenden Nachricht legte Bell noch einmal nach und verkündete, dass eine Wii-U-Version von Beginn an nie hundertprozentig sicher gewesen sei. Das weitere Vorgehen wolle man nach der E3 bedenken, sobald Nintendos Hardware-Strategie für die nächste Zeit bekannt sei.

GAMES TV 24 AUF WINDOWS!

Biz Die Video-App von Computec Media kann ab sofort von noch mehr Leuten erreicht werden!

Nach dem erfolgreichen Launch der Video-App – DEM ersten Anlaufpunkt für Gamer auf iOS- und Android-Geräten – hat Computec Media im Juni 2015 *Games TV 24* nun auch für Windows-Smartphones und -Tablets veröffentlicht. Auch auf dem Microsoft-Betriebssystem hat die kostenlose App allen Spielebegeisterten eine Menge zu bieten: Redaktionell erstellte, tägliche Shows, Previews und Testberichte, topaktuelle Spieletrailer, Let's-Play-Videos, verschiedene Themenkanäle sowie eine clevere Menüführung und angenehm kurze Ladezeiten laden zum Verweilen ein. Die Video-Datenbank von Games TV 24 wächst zudem kontinuierlich – mittlerweile sind darin bereits tausende Clips zu allen gängigen Gaming-Systemen enthalten und mit jedem Tag werden es mehr. Seit Anfang Juni steht *Games TV 24* zum Gratis-Download im Windows Store zur Verfügung. Interessierte suchen dort einfach nach *Games TV 24* und haben sofort Zugriff auf das volle Video-Programm. Schaut am besten noch heute rein!

GAMES TV 24

Windows Store

Die besten Spiele der nächsten Monate: Danach sehnen sich Leser und Redaktion.

1 THE LEGEND OF ZELDA (Wii U)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Action-Adventure **Termin:** 2016

Ob das Wii-U-*Zelda* den ersten Platz eurer Most Wanted wohl jemals an ein anderes Spiel abtreten wird, bevor es schlussendlich erscheint? Diesen Monat war der Vorsprung zum zweiten Rang jedenfalls wieder sehr deutlich.

REDAKTIONS-TOP-5

1 THE LEGEND OF ZELDA (Wii U)

Auch wenn wir womöglich noch über ein Jahr warten müssen, freuen wir uns wahnsinnig auf Links neues Abenteuer für Wii U! Hat jemand vielleicht eine Zeitmaschine parat?

Platz im letzten Monat: 2 **Termin:** 2016
Hersteller: Nintendo **Entwickler:** Nintendo **Genre:** Action-Adventure

2 YOSHI'S WOOLLY WORLD (Wii U)

NEU

Platz im letzten Monat: - **Termin:** 26. Juni 2015
Hersteller: Nintendo **Entwickler:** Good Feel **Genre:** Jump & Run

3 XENOBLADE CHRONICLES X (Wii U)

Platz im letzten Monat: 3 **Termin:** 2015
Hersteller: Nintendo **Entwickler:** Monolith Soft **Genre:** Rollenspiel

4 FIRE EMBLEM (3DS)

Platz im letzten Monat: 4 **Termin:** 2016
Hersteller: Nintendo **Entwickler:** Intelligent Systems **Genre:** Strategie

5 YO-KAI WATCH (3DS)

Platz im letzten Monat: 5 **Termin:** Noch nicht bekannt
Hersteller: Nintendo **Entwickler:** Level-5 **Genre:** Rollenspiel

2 YOSHI'S WOOLLY WORLD (Wii U)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Jump & Run **Termin:** 26. Juni 2015

Nun, wo *Splatoon* erschienen ist (Test ab Seite 30), hüpft Yoshi wieder auf den zweiten Rang eurer Most Wanted. Nächsten Monat gibt's den Test!

3 XENOBLADE CHRONICLES X (Wii U)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Rollenspiel **Termin:** 2015

Die Chancen stehen gut, dass Nintendo auf der E3 endlich einen Veröffentlichungstermin für das Rollenspiel-Epos verrät. Wir tippen einfach mal auf einen Termin im November.

MITMACHEN! ALLE! JETZT! SOFORT!

Eure Meinung ist gefragt: Die neuen Most-Wanted-Leser-Charts der N-ZONE

Bei unseren Most-Wanted-Charts mitzumachen, ist fortan einfacher als je zuvor: Auf unserer Homepage unter www.n-zone.de findet ihr in den Foren den Most-Wanted-Thread, in dem ihr die Wii-U- und 3DS-Spiele angebt, auf die ihr am sehnlichsten wartet. Natürlich könnt ihr uns eure Most-Wanted-Titel auch auf dem Postweg an folgende Anschrift senden:

Redaktion N-ZONE, Computec Media GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

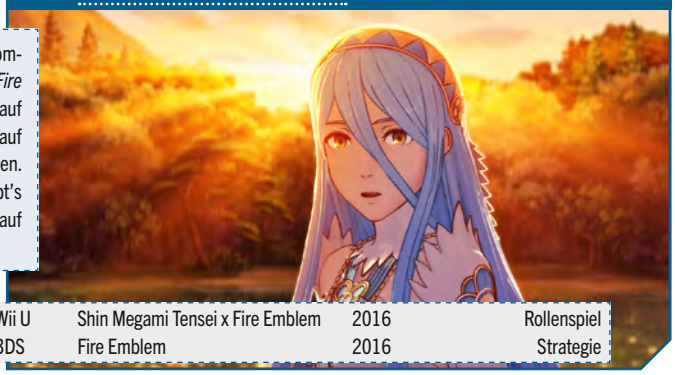
4 MARIO MAKER (Wii U)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Level-Editor/Jump & Run **Termin:** September 2015

Mario Maker könnte ein ähnlich großer Erfolg für Nintendo werden, wie es *Little Big Planet* seinerzeit auf der PS3 für Sony war. Die Gemeinsamkeit beider Spiele: sie setzen sehr stark auf von Spielern generierte Inhalte.

5 FIRE EMBLEM (Wii U/3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Diverse **Termin:** 2016



Nächstes Jahr kommen Fans von *Fire Emblem* sowohl auf 3DS als auch auf Wii U auf ihre Kosten. Neue Infos gibt's wahrscheinlich auf der E3.

Wii U	Shin Megami Tensei x Fire Emblem	2016	Rollenspiel
3DS	Fire Emblem	2016	Strategie

6 YO-KAI WATCH (3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Rollenspiel **Termin:** Noch nicht bekannt

Während für Japan bereits *Yo-kai Watch 3* angekündigt ist, müssen wir uns noch auf den ersten Teil gedulden. Immerhin lohnt sich die lange Wartezeit!

7 YOOKA-LAYLEE (Wii U)

Hersteller: Playtonic **Genre:** Jump & Run **Termin:** Oktober 2016

8 STARFOX (Wii U)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Action **Termin:** 2015

9 LEGO DIMENSIONS (Wii U)

Hersteller: Warner Interactive **Genre:** Action-Adv. **Termin:** 1. Okt. 2015

10 MIGHTY NO. 9 (Wii U/3DS)

Hersteller: Comcept **Genre:** Geschicklichkeit **Termin:** 18. Sept. 2015

E3 2015
NINTENDOS SCHICKSALS-MESSE?

Nintendo hat eine harte Zeit hinter sich und schreibt erst seit kurzer Zeit wieder schwarze Zahlen. Damit das so bleibt, ist vor allem eines wichtig: Die potenziellen Kunden glücklich zu machen und Spiele zu verkaufen. Die E3 wird zeigen, ob man diese schwierige Aufgabe stemmen kann.

Wir Print-Redakteure haben es nicht immer leicht: Im vergangenen Jahr lag der Produktions-Termin der N-ZONE zur Gamescom dermaßen ungünstig, dass die Messe es gerade so nicht mehr ins Heft schaffte. In diesem Jahr sind wir mit genau derselben Situation konfrontiert, diesmal jedoch im Hinblick auf die E3. Wenn ihr dieses Heft in Händen haltet, steht die Messe kurz bevor (falls ihr das Magazin im Abo bezieht) oder hat soeben ihre Pforten geöffnet (so ihr die N-ZONE am Kiosk erstanden habt). Wir wollen uns davon aber nicht abhalten lassen, einen Blick darauf zu werfen, was uns auf der Messe höchstwahrscheinlich alles erwarten wird – und was eher nicht. Wie bei der Gamecom im letzten Jahr gilt: Den Wahrheitsgehalt unserer Aussagen werden wir im nächsten Heft auf die Probe stellen, und dann gibt es auch die volle Ladung Infos von der Messe in L.A.

Ein digitales Ereignis!

Nach dem von Presse und Fans sehr positiv aufgenommenen Auftritt des Mario-Konzerns aus dem Vorjahr setzt Nintendo 2015 wieder auf dasselbe Konzept. Statt wie zuletzt 2012 eine Pressekonferenz abzuhalten oder die Neuvorstellungen wie 2013

The Legend of Zelda ist das von Fans wohl am heißesten herbeigesehnte Wii-U-Spiel. Auf der E3 wird es aufgrund der kürzlich erfolgten Verschiebung nicht zu sehen sein.

Bereits offiziell bestätigt wurde, dass das neue *Star Fox* für die Wii U nach dem Teaser-Auftritt im vergangenen Jahr auf der E3 2015 endlich endgültig enthüllt wird.

Nintendo zeigt auf der Messe auch gerne Spiele, die bereits erschienen sind oder in kürze auf den Markt kommen – *Splatoon* und *Yoshi* werden wohl beide einen Auftritt haben.

im Rahmen einer langweiligen Nintendo-Direct-Ausgabe abzuhandeln, gibt es somit ein weiteres Digital Event. Heißt im Klartext: Im einem vorab aufgezeichneten Video gibt es frisches Material zu bereits bekannten Titeln, Trailer zu Neuankündigungen sowie eventuell die ein oder andere Hardware-Enthüllung zu sehen. Abgerundet wird das Programm durch unterhaltsame Einlagen, welche das große Unterscheidungsmerkmal zu den klassisch gehaltenen Nintendo Directs darstellen. Im vergangenen Jahr durften wir etwa einer an *Robot Chicken* angelehnten Version von Nintendos Amerika-Boss Reggie Fils-Aime dabei zusehen, wie er Abenteuer erlebte, und einem epischen Martial-Arts-Kampf zwischen ihm (diesmal in Fleisch und Blut) und Nintendo-Präsident Satoru Iwata beiwohnen. Im Anschluss an das Digital Event steht erneut das Nintendo Treehouse auf dem Showfloor der Messe im Mittelpunkt. Hier werden in teilweise stundenlangen Live-Übertragungen ins Internet die im Digital Event gezeigten Spiele im Detail vorgestellt, oftmals von den Entwicklern persönlich. Auf diese Weise erhielten wir 2014 etwa Einblicke in *Xenoblade Chronicles X*, *Splatoon* oder *Hyrule Warriors*.

Weltmeisterschaft, Mario-Style

Die große Neuerung in diesem Jahr hört auf den Namen Nintendo World Championships 2015 und ist die zweite Veranstaltung dieser Art nach der ersten Championship von 1990. Hierbei können sich nordamerikanische Nintendo-Fans bei der Videospiel-Ladenkette Best Buy registrieren, in Vorrunden werden dann die Teilnehmer des Wettbewerbs ausgewählt. Auf der E3 werden die glücklichen Auserkorenen anschließend in verschiedenen weiteren Spiele-Contests ihr Talent beweisen müssen. In welchen Titeln sie dabei antreten werden, ist zum momentanen Zeitpunkt leider noch nicht bekannt – es wird sich jedoch vermutlich um große Nintendo-Kaliber wie *Mario Kart 8* oder Super *Smash Bros. für Wii U* handeln. Bei aller Freude über diesen schon jetzt sehr vielversprechend klingenden E3-Plan darf der wahre Fokus des Auftritts aber freilich nicht außer Acht gelassen werden, und in dieser Hinsicht ist nicht alles eitel Sonnenschein. Nach wie vor sieht sich das Unternehmen mit bestenfalls moderaten Hardware-Verkäufen konfrontiert – vor allem, was die Wii U betrifft. Dem müsste eigentlich eine entsprechend starke Software entgegengehalten werden, welche die Verkaufszahlen nach oben treibt. Bisher hat Nintendo nur wenige Spiele bestätigt, die auf der Messe zu sehen sein werden. Für Wii U gibt's etwa *Mario Maker*, *Shin Megami Tensei x Fire Emblem*, das neue *Star Fox*, *Xenoblade Chronicles X*, das schon auf der letzten E3 im Fokus stand, *Yoshi's Woolly World* und *Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen: Rio 2016*. Yoshis Woll-Abenteuer wird bei uns jedoch nur wenige Tage nach der E3 veröffentlicht. Zusätzlich ist mit einem erneuten Auftritt bereits erhältlicher Titel wie *Splatoon* zu rechnen, außerdem werden wir wohl zahlreiche bereits angekündigte 3DS-Spiele wie das neue *Fire Emblem* zu sehen bekommen, eventuell auch bisher Japan-exklusive Ankündigungen wie die beiden neuen *Monster Hunter*-Ableger. Diese werden im Vorfeld traditionell nicht allzu sehr in den Mittelpunkt gerückt. Aufgrund der offiziellen US- und Europa-Ankündigung als quasi für die Messe bestätigt ansehen kann man *Bravely Second: End Layer*, den zweiten Teil des hochgelobten *Bravely Default* für den 3DS. Auch *Skylanders Superchargers* – mehr dazu in unserer Vorschau – ist gesetzt, wenngleich man es wohl eher nicht am Nintendo-Stand selbst sehen wird. Hinzu kommen kleinere Titel sowie eShop-Spiele wie *Dr. Mario: Miracle Cure* und *Chibi-Robo!: Zip Lash*. Diese Auswahl ist nett, aber nicht allzu gewaltig, zumal der Drittthersteller-Support für Wii U abseits einiger weniger Multiplatt-

MEINUNG
Benjamin Kegel

„Nintendo schnürt ein Wohlfühl- oder ein Überraschungspaket…"

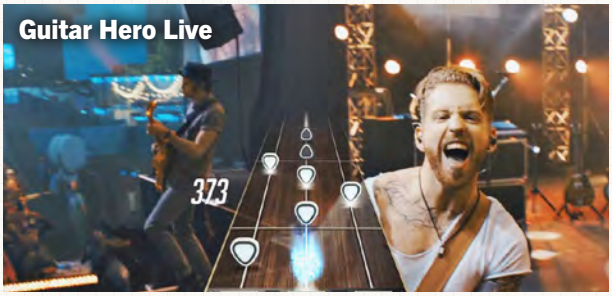
Merkwürdig, dass wir von Nintendo so kurz vor dem Start der E3 so wenig zu neuen Spielideen hören. In unserem Schwestermagazin XBG Games kann ich jetzt schon etliche neue oder wenigstens bekannte Titel aufzählen, die auf der Messe zugegen sein werden. Im Schwammerlland herrscht dagegen noch die Ruhe vor dem Sturm. Oder die Ruhe vor der Ruhe – aber an diese Option mag ich nicht so recht glauben. In den letzten Monaten hat uns Nintendo immer wieder aus dem Stand mit großartigen neuen Ideen und Spielen überrascht. Als Journalist, der gerne etwas Planungssicherheit bei seiner Heftabgabe möchte, ist das zum Haareraufen. Aber als leidenschaftlicher Daumensportler, der immer nach neuen Disziplinen in seinem Hobby sucht, ist es auch verdammt spannend. Ich wette, da kommt noch etwas Großes …

Wie im Vorjahr setzt Nintendo auf ein Digital Event und Präsentationen im Nintendo Treehouse. Zusätzlich werden die World Championships von 1990 reaktiviert.

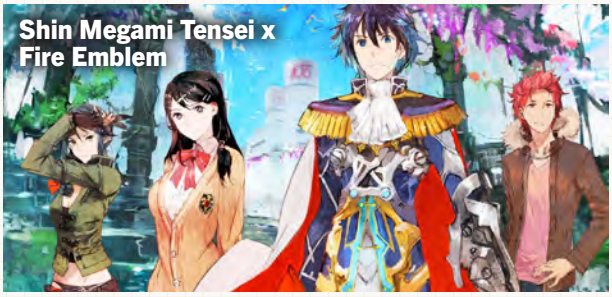
WEITERE BESTÄTIGTE SPIELE AUF DER E3

Natürlich lebt die E3 primär von spannenden Präsentationen der im Vorfeld noch nicht angekündigten Titel. Dennoch sollten auch die bereits bestätigten Projekte nicht außer Acht gelassen werden, die auf der Messe zu sehen und spielen sein werden. Wir stellen einige davon vor.

Disney Infinity startet mit *Star Wars*-Schwerpunkt bereits in die dritte Runde.



Guitar Hero Live wird samt Plastik-Klampfe auch für die Wii U erscheinen.



Die ungewöhnliche Spiele-Kombination wird wahrscheinlich erstmals spielbar sein.

Mario Maker hat seinen letzten E3-Auftritt vor dem Release im September.

Anfang Juni wurde Marios und Sonics neuer Olympia-Ausflug für 2016 bestätigt.

Die Skylanders kehren in *Skylanders Superchargers* auf Wii U und 3DS zurück.

Das Ankündigungs-Video zum DIgital Event verspricht wie 2014 jede Menge Humor.

form-Spiele auch in diesem Jahr quasi nicht existent ist. Richten müssen's die noch unangekündigten Spiele. Hoch im Wettkurs stehen etwa ein neues *F-Zero* und ein weiterer *Metroid*-Ableger, hierbei handelt es sich aber nur um Spekulationen. Es bleibt zu hoffen, dass Nintendo sein Wii-U-Pulver nicht schon 2014 verschossen hat, denn ansonsten sieht die Konsolen-Zukunft trotz manch positiver Tendenzen eher düster aus.

Es darf spekuliert werden

Doch wir wollen den Teufel nicht an die Wand malen, schließlich hat uns Nintendo in so manchem Jahr, in dem unsere Erwartungen im Vorfeld eher bescheiden waren, schon ungemein positiv überrascht. Zudem gibt es freilich neben *Metroid* und *F-Zero* zahlreiche weitere, vielversprechende Gerüchte, welche im Vorfeld der Messe die Runde machen. So befindet sich derzeit angeblich ein neues *Paper Mario* beziehungsweise ein Remake des ersten Teils bei Intelligent Systems in Entwicklung. Auch ein neues Hüpfspiel rund um Kult-Igel Sonic soll derzeit in der Mache sein, ebenso ein neuer *Animal Crossing*-Ableger für die Wii U. Doch genug der Mutmaßungen, denn was auch immer auf der E3 tatsächlich passiert respektive passiert ist: In der nächsten N-ZONE und natürlich auf unserer Homepage www.n-zone.de lest ihr alles, was ihr wissen müsst!

Lukas Schmid

MEINUNG
Lukas Schmid

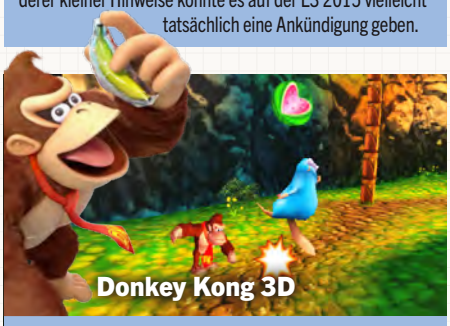
„Wo wenig angekündigt ist, bleibt Raum für viele Überraschungen."

Ich freue mich auf Nintendos Auftritt auf der E3, und sei es nur, weil ich bereits im Vorjahr durch das Digital Event sehr gut unterhalten wurde. Anders als 2014 sieht es auf Software-Seite jedoch eher mager aus – *Zelda* ist raus, ein neues 3D-*Mario* realistisch betrachtet eher noch nicht in Sicht und die bereits angekündigten Spiele wirken (sehr) gut, verkaufen zu Weihnachten aber keine Konsolen. Außerdem sind sie eben bereits bekannt und damit nicht ganz so spannend wie Enthüllungen. Genau darin liegt aber auch die Chance, die ich sehe: Noch selten hielt Nintendo seine Karten dermaßen bedeckt, was das Programm auf der Messe angeht, und ich kann mir gut vorstellen, dass dieses unter Verschluss gehaltene Line-up so manch echtes Highlight bereithält. Schade bloß, dass Infos zum NX und Nintendos Mobile-Spielen definitiv nicht Teil des Auftritts sein werden.

DIESE BISHER UNANGEKÜNDIGTEN SPIELE WOLLEN WIR AUF DER E3 SEHEN

Wir schreiben unseren Brief an das Nintendo-Christkind und sinnieren darüber, welche Spiele-Serien wir neben den bereits angekündigten neuen Titeln gerne auf der E3 sehen würden. Ob eine Reihe bereits auf Wii U oder 3DS vertreten ist, spielt dabei keine Rolle – ausschlaggebend ist das subjektive Verlangen nach einem neuen Ableger.

Kaum eine in der Versenkung verschwundene Nintendo-Serie wird so herbeigesehnt wie *F-Zero*. Angesichts gleich zweier *F-Zero*-Strecken in den *Mario Kart 8* -DLCs und anderer kleiner Hinweise könnte es auf der E3 2015 vielleicht tatsächlich eine Ankündigung geben.

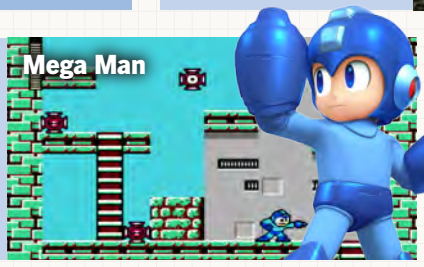


Donkey Kong hat in *Tropical Freeze* im vergangenen Jahr erneut seine 2D-Hüpfkünste unter Beweis gestellt. Nach zwei *Donkey Kong Country*-Spielen ist es nun Zeit, den Affen wieder in ein 3D-Abenteuer zu schicken – es wäre erst das zweite nach *Donkey Kong 64*.

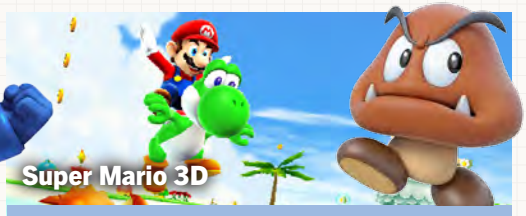
Das *Resident Evil*-Remake und *Resident Evil Zero* erschienen dereinst exklusiv für den Gamecube. Die Wii U wurde hingegen nicht mit den kürzlich erschienenen respektive angekündigten HD Remakes der Titel bedacht. Das verzeihen wir aber gerne, wenn wir dafür einen neuen Teil der Horror-Reihe für die Wii U spendiert bekommen – oder zumindest *Revelations 2*.

Die in Japan *Mother* genannte *Earthbound*-Serie ist in Amerika nur mit einem Spiel und hier nur mit einer Downloadversion per VC vertreten – zu schade, denn es handelt sich um tolle RPGs. Wir wünschen uns einen neuen Ableger, idealerweise für den 3DS. Bekannt genug sind Ness und Lucas dank *Smash Bros.* ja bereits.

An *Metroid: Other M* scheiden sich die Geister. Wir fanden es trotz einiger berechtigter Kritikpunkte sehr gelungen. Dennoch gibt es keinen Zweifel daran, dass die *Prime*-Serie noch einen Zacken hochwertiger ist – und wir wünschen uns einen neuen Teil für die Wii U.



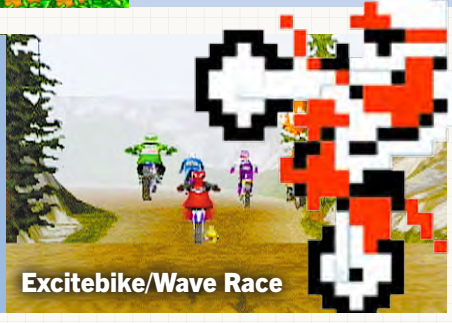
Klar, ein neuer 2D-Ableger der *Mega Man*-Serie für Wii U und 3DS steht auch hoch oben auf unserer Wunschliste. Wir hätten aber auch überhaupt nichts gegen einen 3D-Ausflug des blauen Robo-Helden – dieser müsste jedoch aus den Fehlern der bisherigen, miserablen 3D-Trips der Reihe lernen.



War *Super Mario 3D World* ein tolles Spiel? Auf jeden Fall – allerdings wich es stark vom Konzept der bisherigen 3D-Ausflüge des Kult-Klempners auf Heimkonsolen ab. Wir wünschen uns ein neues Abenteuer im Stil von *Super Mario 64* oder *Super Mario Galaxy*. Es ist dringend an der Zeit, sich wieder einmal auf die Jagd nach 120 goldenen Sternen zu begeben!

Die *Bomberman*-Serie hat in den letzten Jahren relativ wenig Aufmerksamkeit vonseiten der Entwickler bekommen. Dabei sehnen wir uns sehr danach, endlich wieder in chaotischen Mehrspieler-Schlachten Bomben zu legen, gerne auch mit mehr Teilnehmern als den üblichen vier. Auf eine Singleplayer-Kampagne können wir hingegen verzichten.

Auf Wii U und 3DS herrscht kein Mangel an Spielen des rasanten Sega-Helden. Diese schwanken qualitativ jedoch zwischen mittelmäßig und katastrophal. Darum: Schuster, bleib bei deinen Leisten – wir wünschen uns neben dem angekündigten Olympia-Ausflug einen neuen 2D-Platformer des blauen Igels.



Alle schreien nach *F-Zero* – doch wie wäre es eigentlich mit einem neuen *Excitebike*-Ableger? Den bisher einzigen 3D-Ableger gab's auf dem N64, danach folgten Spin-offs mit anderen Fahrzeugen. Gemeinsam mit dem ebenfalls lange nicht mehr gesehenen *Wave Race* ist der Motocross-Spaß die von uns am meisten gewünschte, realistische Rennserie.

LEGO DIMENSIONS

Action-Adventure Warner Bros. möchte den *Skylanders* und *Disney Infinitys* dieser Welt Konkurrenz machen – und zwar mit Lego-Steinen. Wir durften das Spiel in Los Angeles bereits ausprobieren!

Treffen sich ein Gandalf, Batman und Wyldstyle im Wald … Was sich wie der Anfang eines eher schlechten Witzes liest, macht *Lego Dimensions* endlich möglich: Erstmals in der Geschichte der Reihe könnt ihr Figuren aus den unterschiedlichsten Warner-Brothers-Lizenzwelten gemeinsam auf wilde Abenteuer schicken und so die Lego-Menschheit vor dem Untergang retten.

Wilde Mischung

Wir hatten die Ehre, uns auf Einladung von Warner Brothers *Lego Dimensions* Wochen vor der E3-Messe in Los Angeles anzuschauen. Neben einer sehr lustigen Präsentation gab es auf dem Event auch die Möglichkeit, selbst Hand anzulegen und mit Gandalf, Batman und Wyldstyle gegen die Böse Hexe des Westens aus *Der Zauberer von Oz* anzutreten. Unser Ersteindruck: Wer die bisherigen Lego-Spiele gemocht hat, wird *Lego Dimensions* lieben! Was die Spielmechanik und den Humor angeht, wirkt der kommende Ableger sogar noch besser als seine Vorgänger. Außerdem waren wir einfach baff, welch hochkarätige Lizenzen das Spiel unter seiner Flagge versammelt. Neben *Der Herr der Ringe* und *Batman* sind so namhafte Filme sowie TV-Serien wie etwa *Zurück in die Zukunft*, *Doctor Who*, *Ghostbusters* und *Die Simpsons* mit an Bord!

Teures Gut

Allerdings kommt der für die eher jüngeren Semester angedachte Spielspaß zu einem ziemlich hohen Preis. Für das sogenannte Starter Pack müsst ihr zum Beispiel ganze 100 Euro auf den Tisch legen! Um andere Lizenzen und damit neue Spielwelten zu bekommen, sind zudem noch Level-, Team- und Fun-Packs nötig, die mit 15 bis 30 Euro zu Buche schlagen. Mehr über die Inhalte der Boxen erfahrt ihr übrigens im Kasten auf der nächsten Seite.

Ähnlich wie bereits Disney und Activision scheint Warner Brothers nun auch die heimischen Kinderzimmer mit seinen eigenen Sammelfiguren erobern zu wollen. Dabei haben die Verantwortlichen bei WB jedoch eigenen Angaben nach seit mehr als acht Jahren darüber nachgegrübelt, wie sie tatsächliche Lego-Figuren und -Steinchen mit einem Videospiel zusammenbringen können. Doch erst

In *Lego Dimensions* prallen regelmäßig Welten aufeinander. In den witzigen Missionen lösen zum Beispiel Marty McFly und Batman gemeinsam knifflige Rätsel.

Eines der frisch angekündigten Sets dreht sich um Scooby Doo, der wie in der Serie und den Filmen gemeinsam mit Shaggy, Velma, Daphne und Fred Kriminalfälle löst.

DAS IST IM STARTER PACK ENTHALTEN

Ganze 100 Euro möchte Warner Brothers für das notwendige Starter-Set haben. Für neue Welten und Figuren müsst ihr zudem zu relativ teuren Level- und Team-Sets greifen.

Ob der hohe Preis der Box hanebüchen oder doch gerechtfertigt ist – darüber lässt sich streiten. Doch ohne das Set könnt ihr *Lego Dimensions* schlicht nicht spielen, da nur in diesem Paket das sogenannte Lego Gateway enthalten ist. Das hübsche Portal baut ihr selbst aus den in der Box enthaltenen Lego-Steinen zusammen und weckt so die *Lego Dimensions*-Figuren im Spiel zum Leben. Außerdem sind neben der Spiele-DVD mit Batman, Gandalf und Wyldstyle auch drei Figuren und mit dem Batmobil ein Fahrzeug enthalten. Mit diesen Helden könnt ihr bereits viele spannende Abenteuer in der *Lego*-Welt von Oz erleben, für neue Inhalte müsst ihr jedoch zu sogenannten Level-Packs greifen. Sie kosten stolze 30 Euro und beinhalten neben einer neuen Spielwelt auch drei Figuren und ein Fahrzeug. Team- und Fun-Packs bringen euch hingegen nur neue Helden für die bereits gekauften Spielwelten und kosten daher „nur" zwischen 15 und 25 Euro.

jetzt soll die Zeit reif für *Lego Dimension* sein. Woran das nun genau liegt, da sind wir ehrlich gesagt etwas überfragt. Doch das Konzept klingt trotz des etwas verwirrenden PR-Getues ziemlich vielversprechend: Mit dem Starter Pack bekommt ihr neben drei unterschiedlichen Figuren auch ein Fahrzeug, das ihr wie einen Lego-Bausatz im Laufe der Abenteuer umbauen müsst. Ähnliches können Disneys *Infinity* und Activisions *Skylanders* (noch) nicht bieten! Schön ist auch, dass das Portal für die Figuren namens Lego Gateway ebenfalls selbst zusammengebaut werden muss und zudem für einige Rätsel und Kämpfe von Bedeutung ist.

Am besten lassen sich die Funktionen des Portals und der Figuren anhand einer Spielszene beschreiben. Als wir mit Gandalf, Batman und Wyldstyle in der Märchenwelt von Oz unterwegs waren, kamen wir nach einigen einfachen Kämpfen zu einem Mohnfeld. Unsere Helden konnten an den Blumen nicht vorbei, aber unser Portal blinkte merkwürdig und gab damit den Hinweis, dass wir das Batmobil auf das Lego Gateway legen sollten. Prompt erschien Batmans Karre im Spiel und wir konnten mit dem Auto das Mohnfeld passieren. Anschließend mussten wir noch gegen die Hexe des Westens kämpfen, die unsere tapferen Haudegen mit einem Zauber festhielt. Wieder blinkte unser Portal, und dieses Mal mussten wir die Figuren von einem Feld zum nächsten bewegen, damit die fiese Magie der Hexe neutralisiert wurde.

In einem späteren Abschnitt kamen wir an einer Tür nicht vorbei, da unser Batmobil zu schwach war. Zum Glück durften wir unser Vehikel upgraden und konnten so die Pforte passieren. Das Besondere: Für das Upgrade bekamen wir im Spiel eine Lego-Bauanleitung und durften das Batmobil selbst neu zusammensetzen. Das Portal erkannte den neuen Fahrzeugtyp – und so konnten wir den Level beenden. Super! **Matti Sandqvist**

An namhaften Lizenzen mangelt es *Lego Dimensions* nicht. Auf dem Bild sind nicht einmal alle Figurensets abgebildet.

MEINUNG
Matti Sandqvist

„Ziemlich teuer, aber ich finde das Konzept echt passend und obendrein gelungen!"

Ich bin ein Kind der Achtziger und entsprechend auch mit allerlei Lego-Bausätzen aufgewachsen. Daher war meine Freude groß, als ich nun das erste Mal *Lego Dimensions* ausprobieren konnte. Klar, die Spielmechanik ist wie bereits in *Lego Batman* oder *Lego Star Wars* nicht bahnbrechend, aber trotzdem verweilt man ganz unbemerkt für zig Stunden in diesen Spielewelten und hat mächtig viel Spaß dabei. Von dem Konzept, dass man die Fahrzeuge umbauen kann und das Portal die Veränderungen erkennt, bin ich wirklich begeistert. Wäre so etwas bei *Lego Dimensions* nicht dabei, hätte das Produkt den faden Beigeschmack einer schlichten *Skylanders*-Kopie. Was mir ebenfalls gut gefallen hat, war die Vermischung der unterschiedlichen Lizenzen. Es kommt einfach Freude auf, wenn etwa Batman mit Gandalf hochtrabend über Nichtigkeiten diskutiert oder Marty McFly aus *Zurück in die Zukunft* auf Homer Simpson trifft. Was mich am Ende nur etwas skeptisch macht, sind die haushohen Preise der Sets. Mit dem Starter Paket bekommt ihr lediglich drei Figuren und ein Fahrzeug und müsst dafür ganze 100 Euro ausgeben. Um das volle Potenzial von *Lego Dimensions* erleben zu können, sind noch viele weitere Euros nötig.

INFOS

Hersteller: Warner Bros. Interactive Entertainment
Entwickler: Traveller's Tales
Alternative: Disney Infinity oder Skylanders
Termin: 01. Oktober 2015

Screen-Info: Sämtliche Bilder stammen von Warner Bros. Interactive. Das Spiel weist aber in Bewegung eine nahezu gleiche Grafikqualität auf.

WERTUNGSTENDENZ

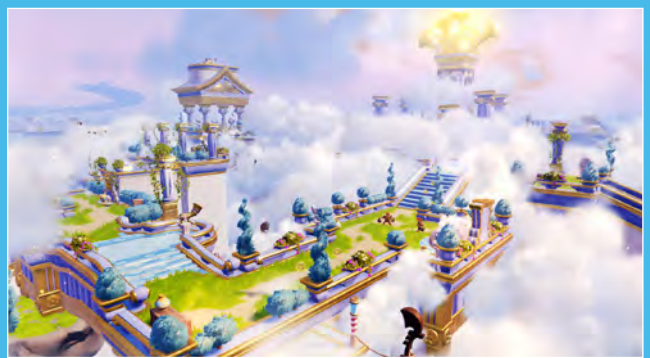
SKYLANDERS SUPERCHARGERS

Action-Adventure Mehr Plastik, mehr Power, mehr PS! Ihre nächste Runde drehen die *Skylanders*-Helden diesen September an Bord von Jetbooten, Rennwagen und zackigen Kampfjets!

Was macht ein Drache, wenn seine Firma ein paar Milliarden Dollar verdient hat? Antwort: Dasselbe wie jeder andere auch – er schafft sich ein paar fette Autos an und fährt mit einem noch fetteren Grinsen durch die Botanik, coole Sonnenbrille auf den Augen und schuppigen Ellbogen aus dem Fenster gestreckt. Kein Scherz: Im neuesten *Skylanders* dreht sich alles um fesche Fahrzeuge, mit denen Spyro und seine Gang den Boden, das Meer und den Himmel (un)sicher machen. Satte 20 neue Gefährte erwarten euch, darunter Rennwagen, Motorräder, Jets, Helikopter, U-Boote und sogar Panzer. Und wie sich das für *Skylanders* gehört, gibt es die neuen Vehikel für unsere Helden nicht nur virtuell im Spiel, sondern auch als reale Sammelmodelle. Die dürften auch in der Vitrine des leidenschaftlichen Fans echt was hermachen: groß, aufwendig gestaltet, bewegliche Teile inklusive – so etwas packt man stolz in das heimische Wohnzimmerregal. Parkt ihr diese Fahrzeuge stattdessen aber auf dem brandneuen, an der Konsole angeschlossenen *Superchargers*-Portal, werden Rennboot, Sport-Racer und Co. ratzfatz ins nagelneue Spiel verfrachtet. Der Clou dabei: Der jüngste Ableger der extrem populären Toys-to-Life-Serie unterstützt nicht nur wie gewohnt aufwärtskompatibel die mittlerweile mehr als 300 *Skylanders*-Figuren, nein, sämtliche der Veteranen aus *Spyro's Adventure*, *Giants*, *Swap Force* und *Trap Team* dürfen sich auch hinter das Steuer der PS-Monster setzen.

Führerscheine für alle!

Künstliche Barrikaden bei der Wahl eurer digitalen Lieblingshelden schafft Activision mit *Superchargers* also nicht, wohl aber einen Anreiz bei der Auswahl der nagelneuen Skylander – neben den 20 angesprochenen Fahrzeugen kredenzt euch die Softwareschmiede nämlich auch noch 20 dazu passende Helden. Und während ihr zwar frei Drachenschnauze mit Spyro, Cynder oder Stealth Elf nach der Gangschaltung greifen dürft, macht es durchaus Sinn, die Fahrzeuge



Ja, die Bildqualität der Vorschau-Screenshots dürfte in etwa dem fertigen Spiel entsprechen. Wahrscheinlich sieht es auf Wii U sogar noch etwas besser aus.

Selbstverständlich erwartet euch mit dem jüngsten Serienableger auch ein Schwung frischer Skylander – diesmal dürfen die Fahrzeugspezialisten ran!

mit den frisch vorgestellten Skylandern zu koppeln. Einige der Power-ups, die ihr im Laufe des Spiels für eure Vehikel freischalten und sie damit aufrüsten dürft, bleiben nämlich den Neuzugängen der Reckenriege vorbehalten. Jedes der Gefährte hat seinen Signatur-Skylander, mit dem es eine Art technische Symbiose eingehen kann – genannt Supercharger-Combo. Wer eine solche Vereinigung aus frischem Himmels-Helden und schickem Fahrzeug bewerkstelligt, schaltet dadurch eine exklusive, sehr mächtige Modifikation frei. Und das ist eine verdammt gute Idee – in seinem jüngsten Versuch, wieder einmal die Kontrolle über die Welt an sich zu reißen, fährt Serienschurke Kaos nämlich schwere Geschütze auf …

Kaos' neuste Waffe ist die „Unheilstation des ultimativen Unheils". Da darf man schon mal dicke Wummen auspacken!

Nicht-mehr-so-Stealth-Elf, was? Mit der Baumstamm-Gatling im Anschlag stürzen wir uns ins Gefecht – und danach in den schönen Mix aus Jump & Run und Knobelei.

Extrawurst für die Wii

Ebenfalls aus allen Rohren feuert Activision selbst: Neben dem iPad, der Xbox One und 360 sowie der Playstation 3 und Playstation 4 erscheint *Superchargers* auch für die Wii U, die Wii und den 3DS. Bereits bei *Trap Team* im letzten Jahr brauchte sich die Wii-U-Version nicht vor ihren Next-Gen-Mitbewerbern zu verstecken, im Gegenteil: Die *Skylanders* funktionieren nirgendwo so brillant wie in der Kombination aus feiner HD-Grafik und Gamepad-Integration mit einem zweiten Bildschirm, die so nur die Wii U bieten kann. Spannend ist allerdings die Tatsache, dass *Superchargers* keinen direkten Ableger für die alte Wii erhalten wird. Bei *Trap Team* war das letzten Herbst noch anders – hier war die Wii-Version zwar eine technisch schon fast schmerzhaft abgespeckte Variante der Wii-U-Fassung, inhaltlich aber eben trotzdem exakt dasselbe Spiel. Mit *Superchargers* bekommt die Wii nun eine Spin-off-Version des neuesten *Skylanders*-Abenteuers ab, genau so, wie das auch dieses Jahr für den 3DS der Fall sein wird. Wir finden: Diese Entscheidung war überfällig! So entkoppelt man die *Skylanders*-Spiele von den technischen Grenzen der Wii, ohne dabei die alte Nintendo-Konsole komplett von neuen Abenteuern auszuschließen. **Benjamin Kegel**

So sieht das neue Starterkit aus – man beachte die extra breite Portal-Plattform, damit die dicken Fahrzeuge auch draufpassen.

MEINUNG
Benjamin Kegel

„Okay, ich bau dann mal ein Zimmer an …"

Wer sich die N-ZONE schon etwas länger gönnt, weiß, dass ich ein Fan der *Skylanders* bin. Ich hab zu Playstation-Zeiten schon gerne mit Spyro gezockt, von daher war der kleine Drache für mich der ideale Aufhänger, um bei der *Skylanders*-Premiere 2011 ganz neu einzusteigen. Mittlerweile kann ich dem Spielkonzept auch abseits seiner charmanten Helden eine Menge abgewinnen. Ja, das Ding wird wieder richtig ins Geld gehen, aber für die Kohle erhält man eben auch einen spielerischen ebenso wie einen Sammler-Gegenwert. Ich hoffe nur, dass die Integration von Fahrzeugen die Serie jetzt nicht endgültig zu einer überfrachteten Gimmick-Show verkommen lässt.

Aber davon überzeuge ich mich schon bald selbst.

INFOS

Hersteller: Activision
Entwickler: Vicarious Visions
Alternative: Skylanders: Trap Team
Termin: 25. September 2015

Screen-Info: Das Bildmaterial stammt von Activision. Qualitativ dürfte es dem fertigen Spiel für Wii U entsprechen, *Trap Team* war bereits ähnlich hübsch.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

Einige Elemente aus *Monster Hunter 4: Ultimate* scheinen direkt in das Spin-off übernommen worden zu sein. So können wir etwa Gegner von oben herab attackieren.

Die Gestaltung der Spielwelt wirkt ein weiteres Mal sehr gelungen. Heiße, trockene Steppen wechseln sich mit satten Wiesen und frostigen Eislandschaften ab.

MONSTER HUNTER X

Rollenspiel Die Monsterjäger begeben sich im Spin-off *Monster Hunter X* erneut auf die Ungeheuer-Hatz. Dabei soll es einen ganzen Zacken actionlastiger zugehen als in der Hauptreihe.

Gleich auf zwei neue Spiele dürfen sich *Monster Hunter*-Fans freuen – zumindest in Japan. Für Europa stehen offizielle Ankündigungen zu *Monster Hunter X* und *Monster Hunter Stories* (siehe nächste Seite) noch aus.

MEINUNG
Lukas Schmid

„Fans der beliebten Action-RPG-Reihe können sich auf Jagd-Nachschub freuen."

Offiziell handelt es sich bei *Monster Hunter X* ja um ein Spin-off, was unter anderem auch durch die Tatsache unterstrichen wird, dass es auf demselben technischen Gerüst basiert wie *Monster Hunter 4: Ultimate* und anscheinend relativ stark auf bekannte Gebiete und Monster zurückgreifen wird. Ansonsten aber wirkt es dermaßen frisch und in spielerischer Hinsicht mutig, dass es glatt als vollwertiger neuer Teil durchgehen könnte. Das Versprechen, dass die Auseinandersetzungen deutlich dynamischer ausfallen sollen als bisher, spricht mich persönlich sehr an, und der Humor der Reihe ist ohnehin eine Klasse für sich. Hoffen wir, dass das Spiel schon bald für Europa angekündigt wird!

INFOS

Hersteller: Capcom
Entwickler: Capcom
Alternative: Monster Hunter 4: Ultimate
Termin: Nicht bekannt (Winter 2015 in Japan)

Screen-Info: Die Bilder stammen aus dem japanischen Ankündigungs-Trailer des Spiels, der auf einem *Monster Hunter*-Event in Tokio gezeigt wurde.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

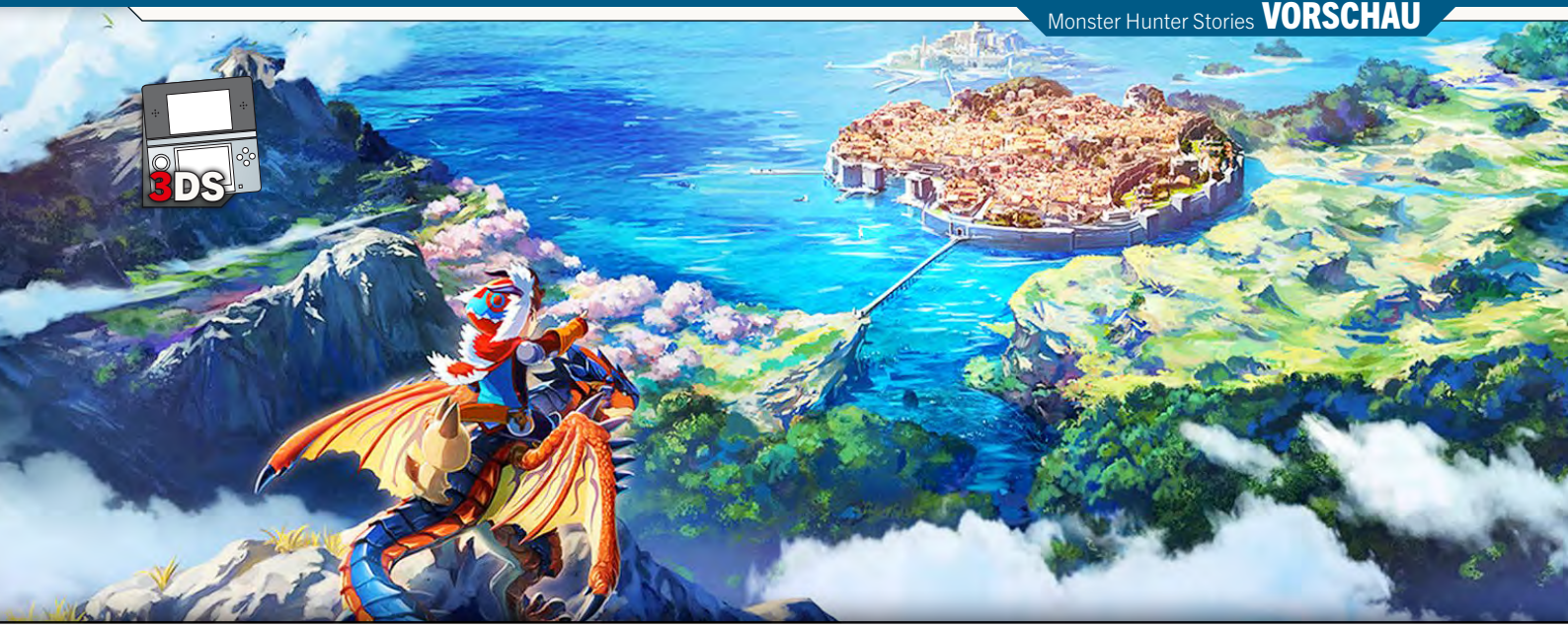
Jeder so, wie es ihm beliebt

Das soll uns jedoch nicht davon abhalten, einen Blick auf die vielversprechenden Ableger zu werfen. Bei *X* handelt es sich um ein Spin-off der Reihe, das jedoch nach demselben grundsätzlichen Spielprinzip funktioniert wie *Monster Hunter 4: Ultimate* und Co. Tatsächlich basiert es sogar auf derselben Grafik-Engine wie die 3DS-Monsterhatz und schickt uns in actiongeladene Kämpfe gegen riesige Bestien. Allerdings sollen die Kämpfe wesentlich dynamischer funktionieren und vier verschiedene – nicht näher spezifizierte – Herangehensweisen ermöglichen. Die gewählte Spielart hat dann etwa Einfluss auf die verfügbare Spezialattacke. Generell wirkt es so, als würde ein starker Fokus auf besondere Angriffe und Spezialwaffen gelegt, was auf eine erweiterte Individualisierung der Spielerfahrung hinzudeuten scheint. Der Aufbau der Kampagne wirkt zudem strukturierter und schickt uns von der serientypisch ungemein atmosphärisch gestalteten Hub-Stadt Beruna aus in die vier verschiedenen Himmelsrichtungen, wo vier weitere Gemeinden und vier verschiedene primäre Boss-Monster auf uns warten. Ja, die Zahl 4 scheint es den Entwicklern angetan zu haben! Bei den Dörfern abseits von Beruna handelt es sich unter anderem um Lokalitäten aus den Vorgängern wie Pokke oder Yukumo. Auch aus *Monster Hunter 4: Ultimate* werden es einige bekannte Lokalitäten und Monster ins Spiel schaffen. Hoffen wir, dass die Menge an recyceltem Material nicht zu groß ist, denn ansonsten versprüht *X* schon jede Menge Potenzial.

Lukas Schmid

Die seltsame Faszination der Serie bezüglich Schweinen und Schafen reißt augenscheinlich auch in *Monster Hunter X* nicht ab – diesen Fellträger können wir streicheln.

Im Städtchen Beruna am Fuß eines Gebirges können sich die Helden ausruhen und neue Vorräte kaufen. Andere Dörfer wird es im Spiel übrigens ebenfalls geben.



Ob man die Stadt dort hinten im fertigen Spiel aufsuchen kann? Immerhin ist sie um einiges größer als die sonstigen Dörfer, die man in *Monster Hunter* so erkundet.

MONSTER HUNTER STORIES

Rollenspiel Geschichten, die das Leben schreibt: Hier präsentiert sich die Monsterjagd von einer ganz anderen Seite, die man so vorher noch gar nicht gesehen hat. Auf geht's!

Dass Capcoms aktuelle Vorreiterserie *Monster Hunter* Japan fest in ihren Klauen hält und für schwarze Kontozahlen sorgt, ist kein großes Geheimnis. Ebenso im kollektiven Gedächtnis verankert ist aber leider die Tatsache, dass die Drachenhatz in westlichen Gefilden immer etwas länger auf sich warten lässt. Beim aktuellen Vertreter *Monster Hunter 4* etwa dauerte es fast 1 ½ Jahre, bis das Spiel seinen Weg auch in deutsche 3DS-Modulschächte fand – das aber immerhin sogar in der aktualisierten *Ultimate*-Fassung. Wann genau Capcom ein neues *Monster Hunter* auf den Markt wirft, ist theoretisch völlig egal, denn als Gelddruckmaschine leistete das Spiel bislang in jedem Jahr gute Dienste. Kein Wunder also, dass die Mannen in Osaka nicht nur fleißig Fortsetzungen produzieren (siehe linke Seite), sondern auch an so manchem Spin-off werkeln. Mit *Monster Hunter Stories* ist nun genau so ein Spiel in Entwicklung.

Augen auf beim Eierklau

Viel ist zu dem Titel nicht bekannt, denn außer einem ersten Ankündigungstrailer gab es noch nichts zu sehen. Anhand des gezeigten Materials kann man aber bereits erahnen, dass *Monster Hunter Stories* eher in eine comiclastigere Richtung geht und weniger auf Realismus setzt – soweit man bei *Monster Hunter* überhaupt von Realismus sprechen kann. Ausschlaggebend hierfür ist das betont niedlichere Design des Helden samt seines Feline-Kameraden, welche gerade ihrer Lieblingsbeschäftigung nachgehen: wertvolle Dracheneier aus einem Nest klauen. Dummerweise hat Mama Smaug davon Wind bekommen und nimmt sofort die Verfolgung des fliehenden Duos auf. Als es fast schon zu spät ist, geschieht das für *Monster Hunter*-Verhältnisse Unglaubliche: eine Miniatur-Ausgabe eines Rathalos, vielleicht gerade mal so groß wie ein Nashorn, taucht aus dem Nichts auf und stellt sich dem Hauptcharakter als Reittier zur Verfügung. Anders als sonst in der Serie üblich wird man bei *Monster Hunter Stories* also auf ein treues Begleit-Biest zugreifen und mit ihm gemeinsam auf die Jagd gehen können. Der Untertitel „Stories" im Namen des Spiels lässt außerdem noch darauf schließen, dass hier der Hintergrundgeschichte mehr Aufmerksamkeit gewidmet wird. Wann auch deutsche Spieler dieser Story lauschen können, ist gegenwärtig noch unbekannt. In Japan soll *Monster Hunter Stories* erst irgendwann 2016 erscheinen.

Marco Cabibbo

Es ist davon auszugehen, dass die optische Erscheinung von Spielfigur und Reittier euch überlassen sein wird. Vielleicht müsst ihr eure Kreatur auch erst einfangen.

MEINUNG
Marco Cabibbo

„In einer so großen Spielwelt gibt es sicher so manch erzählenswerte Geschichte."

Ehrlich gesagt habe ich schon viel früher mit einem Spin-off wie *Monster Hunter Stories* gerechnet. Aktuell sieht es mit echten Neuentwicklungen bei Capcom ja nicht gerade rosig aus – und die wenigen kosten in der Produktion mittlerweile richtig viel Asche! Kein Wunder also, dass Capcom seinen aktuellen Golddrachen *Monster Hunter* tüchtig melkt und auch jenseits der Hauptserie Ableger veröffentlicht. Dies bedeutet nicht, dass hier ein hastig hingeworfener Schnellschuss am Start ist. Sollte Capcom die großen Stärken der Reihe mit neuen Ansätzen verbinden können, befindet sich hier vielleicht ein Geheimtipp in der Mache. Aber das wird noch eine ganze Weile dauern.

INFOS

Hersteller: Capcom
Entwickler: Capcom
Alternative: Monster Hunter 4 Ultimate
Termin: nicht bekannt (2016 in Japan)

Screen-Info: Artwork und Screenshot entstammen beide dem ersten Trailer, den Capcom Mitte Mai auf die Spielewelt losgelassen hat.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

Das N-ZONE-Wertungssystem: Informativ, ehrlich und knallhart! So entstehen die Spiele-Wertungen in der N-ZONE.

UNSER WERTUNGSSYSTEM

Die Wertungskästen:
Darin findet ihr die wichtigsten Infos rund um das getestete Spiel, etwa Release-Termin, Hersteller, Entwickler, Preis und Jugendeignung. Bei jedem Spiel bewerten wir die drei Punkte Grafik, Sound und Steuerung separat und liefern euch die wichtigsten Pro- und Contra-Aspekte zu dem jeweiligen Titel. Dabei beeinflusst jedes Pro und Contra die Endwertung, wobei besonders wichtige Pros und Contras mit einem doppelten Plus beziehungsweise einem doppelten Minus hervorgehoben sind. Außerdem bewerten wir, wie viel Spaß der getestete Titel im Einzelspieler- und im Mehrspielermodus (falls vorhanden) macht und wie viele Spieler jeweils online oder offline miteinander spielen können. Bei 3DS-Tests informieren wir euch zudem darüber, ob ihr zwingend einen New Nintendo 3DS für das Spiel benötigt.

Die Meinungskästen:
Grundsätzlich bekommt ihr von uns ehrliche Meinungen. Diese findet ihr in den Meinungskästen am Ende größerer Tests und Vorschauen.

Die Wertungsgrenzen:
Die Wertungsgrenzen erläutern die Prozentwertungen, die wir bei Spieletests vergeben, etwas genauer. Sie reichen von 0 bis 100 Prozent, wobei alle Games mit Wertungen unter 50 % als nicht empfehlenswert eingestuft werden.

> 90 %, Herausragend
Die uneingeschränkte Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele werden mit einem 90er gewürdigt. Spiele, die dermaßen gut abschneiden, gehören in jede Sammlung!

> 80 %, Sehr gut
Hervorragender, überdurchschnittlich guter Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres guten Gewissens zum Kauf empfehlen, auch wenn nicht alles an dem Spiel perfekt sein mag.

> 70 %, Gut
Die zweite Liga – gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen, bei denen man als Fan des Genres beziehungsweise der entsprechenden Thematik nicht viel verkehrt machen kann.

> 60 %, Befriedigend
Wenn euch die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für euch infrage, auch wenn das Spiel durchaus offensichtliche Schwächen aufweist.

> 50 %, Ausreichend
Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit des Spielers, obwohl nicht alles an den Games grottenschlecht sein muss.

< 50 %, Mangelhaft
Mangelhafte Titel gefährden eure gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen. Nicht einmal Fans der Thematik werden mit diesen Spielen ihre Freude haben. Finger weg!

Splatoon

Termin: 29. Mai 2015
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo
USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Preis: ca. 40 Euro

GRAFIK 8
Es ist kein Geheimnis: Die Wii U spielt technisch nicht in der 1. Liga. *Splatoon* kontert das mit einem kreativen Artdesign, das seinesgleichen sucht.

SOUND 9
Sprache/Text: Inkling-Sprache/Deutsch
Die Inklinge selbst brabbeln in einer Nintendo-typischen Fantasiesprache, die sehr putzig klingt. Musik und Geräuschkulisse sind hervorragend gelungen.

STEUERUNG 9
Pro-Controller: ☑ **Wii-Zubehör:** ☑
Besonderheiten: Alleine nur mit Gamepad spielbar
Die sehr simpel gehaltene Steuerung setzt auf eine Mischung aus Analog- und Gyroskop-Steuerung. Wunderbar umgesetzt, nahezu fehlerfrei.

EINZELSPIELER 7
Schwierigkeitsgrad: leicht/mittel
Die Kampagne des Spiels ist leider ein wenig kurz und zu einfach geraten. Wer alle versteckten Schriftrollen finden will, wird um die sieben Stunden benötigen.

MEHRSPIELER 9
Spieler online: 8 **Spieler offline:** 1-2
Die Königsdisziplin von *Splatoon* mag bislang eher wenige Modi aufweisen – dafür sind diese umso besser gelungen und garantieren Langzeitspielspaß.

PRO / CONTRA
- ➕➕ Fantastisch umgesetztes Tinten-Feature
- ➕☐ Präzise, leicht zu handhabende Steuerung
- ➕☐ Gut ausbalancierte Waffen und Mehrspielermaps
- ➕☐ Ungewöhnliches, skurriles Artdesign
- ➕☐ Diverse Minispiele auf dem Touchpad
- ➕☐ Hintergrundmusik mit Ohrwurmcharakter
- ➖☐ Kampagne für Einzelspieler recht kurz
- ➖☐ Lobby-System nicht einwandfrei umgesetzt

WERTUNG/FAZIT

90

„Innovativ, kreativ und wohldurchdacht: *Splatoon* bringt Farbe in euer Leben!“

ICONS

N-ZONE-HIT
An diesem Icon erkennt ihr die Hits für Wii U und 3DS. Denn nur Titel mit einer Wertung von 85 Prozent oder mehr erhalten diese Hit-Auszeichnung.

AMIIBO
Wenn ihr dieses Icon in einer Vorschau oder einem Test erblickt, unterstützt das entsprechende Spiel Nintendos Amiibo-Figuren. Welche Funktion die Figuren haben, verraten wir im Artikel.

eSHOP
Dieses Icon weist darauf hin, dass ein Spiel oder ein Downloadcontent ausschließlich online über den Nintendo eShop erhältlich ist.

GESPIELT
Wenn wir bei einer Vorschau einen Titel auch wirklich spielen konnten, kennzeichnen wir das durch das „Gespielt“-Icon.

USK-EINSTUFUNGEN

1 USK ab 0 freigegeben
2 USK ab 6 freigegeben
3 USK ab 12 freigegeben
4 USK ab 16 freigegeben
5 USK ab 18

1 Ab 0 Jahren
2 Ab 6 Jahren
3 Ab 12 Jahren
4 Ab 16 Jahren
5 Ab 18 Jahren

Das N-ZONE-Team. Auf dieser Seite plaudern die Redakteure und Mitarbeiter der N-ZONE über alles, was sie im Moment beschäftigt.

VIKTOR EIPPERT (29, Redaktionsleiter)

Spielt gerade: Splatoon (Wii U), Puzzle & Dragons Z/Super Mario Bros. Edition (3DS), Skylanders: Trap Team (PS4)
Sieht gerade: Game of Thrones – Staffel 4, Interstellar
Und sonst: Verbringe ich in den letzten Wochen viel Zeit damit, zusammen mit meiner Freundin unseren Garten anzulegen. Die Hauptarbeit besteht derzeit darin, den Boden erstmals umzugraben und sich über den Schutt und sonstigen Mist zu ärgern, den die Bauarbeiter beim Aufschütten der Erde in unserem Grundstück „versteckt" haben …

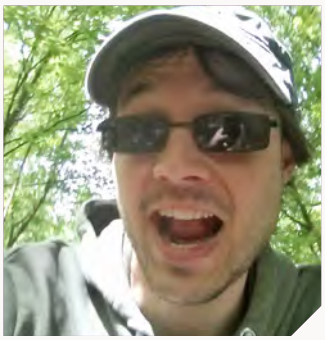
BENJAMIN KEGEL (33, Redakteur)

Spielt gerade: Splatoon (Wii U), Fossil Fighters Frontier (3DS), Nihilumbra (Wii U)
Sieht gerade: Jurassic World und Mad Max:Fury Road im Kino (in England!), dazu noch Interstellar auf Blu-ray.
Und sonst: Wenn ihr diese Zeilen lest, weile ich bereits in England und sammle dort Kraft und Erholung vor dem großen Spieleansturm auf der E3! Zur Feier dieser Tatsache gibt es ein Bild eines Dilophosaurus. Aus Fossil Fighters Frontier. Mit wissenschaftlich völlig inkorrekter Halskrause. Danke, Señor Spielbergo!

MARCO CABIBBO (31, Redakteur)

Spielt gerade: Splatoon (Wii U)
Hört gerade: Misery Index, Scandal, Agoraphobic Nosebleed, Earthworm Jim
Liest gerade: das Imperiale Handbuch, Megahex sowie das großartige Artbook zu He-Man and the Masters of the Universe.
Und sonst: Was macht man mit den zwei Wochen, die zwischen der N-ZONE-Abgabe und der E3 2015 liegen? Endlich wieder Geburtstag feiern! Mittags wurde daheim auf der Terrasse fein gegrillt, nachmittags gab's Kuchen und abends ließ man es sich im Gogi Matcha gut gehen. :)

LUKAS SCHMID (26, Volontär)



Spielt gerade: Art Academy: Atelier (Wii U)
Sieht gerade: Arrested Development
Liest gerade: Philip K. Dick – Do Androids Dream of Electric Sheep?
Und sonst: Der Frühling ist da, also gilt's, ab sofort fröhlich mit dem Fahrrad in die Arbeit zu kommen! Also, im Winter und Herbst mache ich das zwar auch, dann allerdings ohne das Adjektiv „fröhlich" und stattdessen durchgefroren und mit laufender Nase. Da nutzt man die gute Laune doch glatt, um während des Fahrens ein spontanes Selfie zu machen. Achtung: Nicht nachmachen!

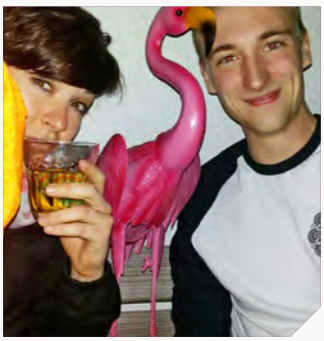
MATTHIAS SCHÖFFEL (49, Layouter)

Spielt gerade: Hextris
Hört gerade: Paul Weller - Saturn's Pattern, Kamasi Washington - The Epic,
Liest gerade: Lauren Beukes - Broken Monsters, Woody Guthrie - Haus aus Erde
Und sonst: Oh Mann, Viktor. Muss das wirklich sein? Es dürfte keinen unserer Leser interessieren, was ein alter Mann in seiner Freizeit so tut. [A.d.Redaktionsleitung: Das bezweifle ich!] Außerdem erlebt man in meinem Alter nichts mehr. Nächsten Monat also bitte wieder ohne mich. Oder soll ich von meinen Erfahrungen mit Vereinsamung berichten?

LARS KROMAT (42, Layouter)

Spielt gerade: mit Lego, Playmobil und ab und zu im Sandkasten.
Sieht gerade: Game of Thrones & Penny Dreadful & Im Knast (ZDFneo)
Und sonst: War der günstige LG-TV-Kauf (siehe letzte Ausgabe) natürlich ein Flop. Nun ist es dann doch etwas teurer geworden – hallo Sony! 3D und Menüführung taugt zwar nichts, dafür nun ein Top-2D-Bild in einem Top-Gehäuse. So richtig genial wird das Ganze dann übrigens auch weiterhin durch eine kleine schwarze Box vom großen Online-Versandhändler und Kodi-Sideloading.

VALENTIN ASCHENBRENNER (21, Freier Mitarbeiter)



Spielt gerade: Pen&Paper (R.I.P. in Peace, Richard D. Buttaransky)
Sieht gerade: Mad Max 1-4
Liest gerade: Till Lindemann – In stillen Nächten, Rocket Raccoon – A Chasing Tale
Und sonst: Das ist also die N-ZONE-Teamseite. Man sagt ja immer, das erste Mal wäre so schnell vorbei, dass man gar nicht weiß, was man da eigentlich macht. Dementsprechend möchte ich hier einen Eindruck hinterlassen! Nur blöd, dass mir jetzt schon der Platz ausgegangen ist … Na ja, vielleicht beim nächsten Mal?

OLIVER NITZSCHE (26, Praktikant)

Spielt gerade: Mario Kart 8 (Wii U) und mit seinem Hund (draußen)
Sieht gerade: Cobain: Montage of Heck, steigende Abonnentenzahlen auf YouTube
Liest gerade: Die Fables-Comics und diverse Revolverblättchen
Und sonst: Habe ich es endlich geschafft, meinem Hund einen Trick beizubringen. Wenn ich rufe „komm her oder bleib da", kommt er entweder zu mir oder bleibt, wo er war. Für „Sitz" und „Platz" ist er einfach viel zu begabt. Genau wie ich – still sitzen kann ich nämlich auch nicht.

MEINUNGSMACHE
Die Geschmackspolizei

Lukas Schmid

Viktor Eippert

Marco Cabibbo

Benjamin Kegel

	Lukas Schmid	Viktor Eippert	Marco Cabibbo	Benjamin Kegel
TOP-TITEL	Art Academy: Atelier	Splatoon	Splatoon	Splatoon
FLOP-TITEL	Harvest Moon: Das verl. Tal	Bloo Kid 2	Bloo Kid 2	Bloo Kid 2
Splatoon (Wii U) ∅ Wertung: 9,0 // Test S. 30	Zugegeben, eine Idee mehr hätte man aus *Splatoon* noch herausholen können, vor allem was den Umfang angeht. Als „work in progress“, der im Laufe der Monate immer besser werden wird, startet es aber mehr als sauber. **8**	*Splatoon* ist der perfekte Gegenbeweis für die häufige Fehlbehauptung, Nintendo würde ständig die immer gleichen *Mario-/Zelda*-Games entwickeln und sonst nichts. Dass *Splatoon* enorm viel Spaß macht, hilft da umso mehr! **9**	Puh, wann hatte ich das letzte Mal so viel Spaß mit einem Shooter? Das liegt schon über 15 Jahre zurück und beinhaltete so manch hierzulande indizierten Arena-Shooter. Eines meiner Top-3-Games in diesem Jahr. **10**	Ich habe *Global Agenda* geliebt. *Splatoon* ist *Global Agenda* in ein bisschen niedlicher. Von daher liebe ich *Splatoon*! Solo ist es zwar nur ein glorifizierter Trainingsmodus, aber zusammen im N-ZONE-Team rockt das Teil! **9**
Art Academy: Atelier (Wii U) ∅ Wertung: 7,75 // Test S. 42	Als langjähriger Spieler und Spieleredakteur ist man über Gameplay-Konzepte abseits der Norm immer glücklich. Auch wenn der Innovationsfaktor nach drei Teilen nicht mehr hoch ist, genieße ich den Malspaß noch immer sehr. **9**	Ich finde sowohl das Konzept als auch die Ausführung hinter den *Art Academy*-Spielen super. Als künstlerisch wenig begabter Mensch probiere ich diese Games zwar immer ganz gerne mal aus, bleibe aber nicht lange dabei. **7**	Als Kind habe ich immer alle möglichen Spielszenen nachgezeichnet, sei es nun *Mega Man* oder *Command & Conquer*. Ob ich meine, nun ja, drittklassigen Skills mit *Art Academy* verbessern kann? Mal ausprobieren. **7**	Ich hab als kleiner Steppke zig Stunden im Animationszentrum von *Mario Paint* versenkt, seitdem bin ich ein großer Fan von digitaler Kunst-Software. Auch mit *Art Academy* kann man eine Menge Spaß haben! **8**
Swords & Soldiers 2 (Wii U eShop) ∅ Wertung: 7,75 // Test S. 44	Schon den ersten Teil des kunterbunten 2D-Strategiespaßes fand ich sehr gelungen und Nummer zwei legt auf das unterhaltsame Spielprinzip dank neuer Einheiten und kreativer Ideen qualitativ noch ein bisschen drauf. **8**	Den ersten Teil habe ich damals zufällig mal über Steam für PC entdeckt und als Strategie-Fan einfach zugeschlagen. Es sollte sich herausstellen, dass sich mein Spontankauf gelohnt hat! Teil 2 macht ebenso viel Spaß. **8**	Mit dem guten Vali habe ich ein paar Matches bestritten und wurde von seiner Armee regelmäßig überrollt. Meinen Spaß hatte ich aber trotzdem. Vor allem die verrückten Goblins auf den Pulverfässern haben's mir angetan. **7**	Am coolsten finde ich ja fast den Schlepp-Leguan, der stoisch das ganze Zeug für die drolligen Troll-Krieger auf seinem Kreuz spazieren trägt. *S&S 2* ist ein echter Charmebolzen, der auch spielerisch was kann. **8**
Harvest Moon: Das verl. Tal (3DS) ∅ Wertung: 5,5 // Test S. 46	*Harvest Moon* begleitet mich seit dem ersten Ableger der Serie für das SNES und ich habe zahlreiche der virtuellen Farmausflüge mit Freude erlebt. Der neue Teil enttäuscht spielerisch aber leider in vielerlei Hinsicht. **5**	Mensch, was habe ich seinerzeit *Harvest Moon* auf dem SNES rauf und runter gespielt! Schade nur, dass die Qualität der Reihe inzwischen nicht mehr so hoch ist. Wie wäre es mit einem Remake des Originals? **6**	Gerade mal ein paar Monate ist es her, seit ich mich in *Rune Factory 4* gestürzt und schwer begeistert war. *Das verlorene Tal* kann da leider nicht ansatzweise mithalten. Schade, die Serie selbst mag ich nach wie vor sehr gerne. **6**	Nee, sorry, das ist mir einfach viel zu sehr auf sein Gameplay-Skelett reduziert. Ich mag die *Harvest Moon*-Spiele eigentlich sehr gerne, aber so einen ideen- und seelenlosen Selbstläufer möchte ich nicht zocken. **5**
Fossil Fighters: Frontier (3DS) ∅ Wertung: 4,5 // Test S. 48	Ich hatte vor einigen Jahren die „Ehre“, einen der Vorgänger für den 3DS zu testen. Es ist erschreckend, wie man aus einen dermaßen coolen Konzept – kämpfende Saurier! – ein dermaßen strunzdoofes und ödes Spiel kreieren kann. **3**	Mal sehen: Kämpfe mit Dinosauriern bestreiten? Ja, ganz cool. Kindliche Story mit Klischee-Charakteren? Nein, danke. Ewig durch die Pampa fahren, um Fossilien auszugraben? Gähn! Sorry, Ben, aber das ist nix für mich. **5**	Ich schließe mich Lukas' Meinung in jeder Hinsicht an, gebe aber noch einen Zusatzpunkt, weil *Fighters* im Titel steht. Erinnert mich an Beat 'em Ups. Tolles Genre und so. Das Spiel hier ist es aber leider nicht. **4**	Ich bin ein Dino-Fan. Das stellt mich vor die Frage: Würde mich *Fossil Fighters* interessieren, wenn die Saurier nicht wären? Antwort: eher nicht. Eher … gar nicht. Und für den Rest des Spiels bin ich einfach zu alt. **6**
Nihilumbra (Wii U eShop) ∅ Wertung: 6,75 // Test S. 63	Hm, seltsam. Ich bin ja eigentlich ein großer Fan der Indie-Szene und genieße Titel wie *Limbo* oder *Braid* ungemein. Bei *Nihilumbra* wollte der Funke aber nicht überspringen. Es wirkt wie gewollt, aber leider nicht gekonnt. **6**	Ein feiner Mix aus Geschicklichkeit und Denkspiel, der mich mit seiner düsteren Atmosphäre anspricht. Dass *Limbo* als Vorbild diente, macht jedoch nicht nur der Stil klar, sondern auch die extrem kurze Spieldauer. **7**	Endlich mal wieder ein Titel aus der stark gewachsenen Indie-Szene, der die Hardware-Power von heute zu nutzen weiß und nicht zwanghaft auf Pixel-Look setzt. Nur spielerisch gibt es leider ein paar Defizite **7**	Hätte ein echtes Kunstwerk werden können, leider befanden sich im Werkzeugschuppen der Spielgestalter aber nur grobe Kellen und erprobte Hämmer. *Nihilumbra* fehlt es an Finesse – und einfach auch an Spielzeit. **7**

Neue Prämien im Shop!

NINTENDO AMiiBO

Jahresabo-Prämien – lieferbar, solange Vorrat reicht

Mit Amiibo kannst du eine brandneue Möglichkeit entdecken, mit deinen Lieblings-Charakteren und Spielen von Nintendo zu interagieren. Wenn du mit einer solchen Figur den NFC-Kontaktpunkt deines Wii U Gamepads berührst, während du bestimmte Spiele spielst, werden die auf dem Chip befindlichen Daten in das jeweilige Spiel übertragen und auf verschiedenste Weise genutzt. Außerdem werden die Daten deiner Figur beim Spielen aktualisiert. So wird dein Amiibo einzigartig!

Auch für New 3DS und New 3DS XL!

Kompatibel mit Super Smash Bros. Wii U, Mario Kart 8 sowie weiteren kommenden Wii-U-Spielen.

AMiiBO-TASCHEN

Leser-werben-Leser-Prämien – lieferbar, solange Vorrat reicht

1UP-Tasche:
- Von Nintendo lizenziert
- Stabiles Case mit Reißverschluss
- Für bis zu 12 Amiibo-Figuren

Block-Tasche:
- Von Nintendo lizenziert; Soft-Case mit Tragegriff und Reißverschluss
- Für bis zu 16 Amiibo-Figuren
- Aufklappbarer Deckel als Spielbühne

ABO? DESWEGEN:

- ✔ COOLE PRÄMIEN
- ✔ PREISVORTEILE
- ✔ VERSANDKOSTENFREI BEQUEM PER POST
- ✔ PÜNKTLICH & AKTUELL
- ✔ KEINE AUSGABE VERPASSEN!

shop.computec.de/nzone

Wann erscheint was? Dank der umfangreichen N-ZONE-Terminliste habt ihr den perfekten Überblick über alle Neuerscheinungen für Wii U und 3DS. Stand: 03. Juni 2015.

Wii U

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Juni 2015		
UPDATE Lego Jurassic World	Warner Bros.	11. Juni 2015
S. 42 UPDATE Art Academy: Atelier	Nintendo	26. Juni 2015
Yoshi's Woolly World	Nintendo	26. Juni 2015
2015/2016		
Mighty No. 9	Comcept	18. September 2015
Rodea: The Sky Soldier	NIS America	25. September 2015
S. 20 UPDATE Skylanders Superchargers	Activision	25. September 2015
Mario Maker	Nintendo	September 2015
S. 18 Lego Dimensions	Warner Bros.	01. Oktober 2015
Teslagrad	SODESCO	Anfang 2015
Legend of Kay: Anniversary	Nordic Games	Sommer 2015
Adventure Time: Finn and Jake Investigations	Little Orbit	Herbst 2015
Disney Infinity 3.0	Disney Interactive	Herbst 2015
Kung Fu Panda: Showdown of Legendary Legends	Vicious Cycle	Herbst 2015
Lego The Avengers	Warner Bros.	Herbst 2015
Guitar Hero Live	Activision	Ende 2015
NEU Harvest Moon: Seeds of Memories	Natsume	Winter 2015
Devil's Third	Nintendo	2015
S. 06 NEU Mario & Sonic bei den Olymp. Spielen: Rio ...	Nintendo	2015
Project Giant Robot	Nintendo	2015
Project Guard	Nintendo	2015
Project Zero 5	Nintendo	2015
Star Fox Wii U	Nintendo	2015
Xenoblade Chronicles X	Nintendo	2015
UPDATE Yooka-Laylee	Playtonic	Oktober 2016
A Cowboy's Tale	Nexis Games	2016
The Legend of Zelda Wii U	Nintendo	2016
S. 08 NEU Bloodstained: Ritual of the Night	Armature Studio	März 2017
Weitere Ankündigungen		
Clayfighter	Interplay	Nicht bekannt
Know Your Friends	Ubisoft	Nicht bekannt
NES Remix 1 + 2	Nintendo	Nicht bekannt
Pac-Man & die Geisterabenteuer 2 (Retail)	Bandai Namco	Nicht bekannt
S. 11 UPDATE Project Cars	Bandai Namco	Nicht bekannt
Shin Megami Tensei x Fire Emblem	Nintendo	Nicht bekannt
Wii U eShop		
UPDATE Don't Starve: Giant Edition	Klei Entertainment	04. Juni 2015
NEU FullBlast	EnjoyUp Games	04. Juni 2015
Never Alone	E-Line Media	Juni 2015
Adventures of Pip	TicToc Games	1. Qt. 2015
Beatbuddy: Tale of the Guardians	Threaks	1. Qt. 2015
Guns, Gore & Cannoli	Crazy Monkey Studios	1. Qt. 2015
Rive	Two Tribes	1. Qt. 2015
Steam World Heist	Image & Form Games	1. Qt. 2015
Life of Pixel	Super Icon	2. Qt. 2015
Race the Sun	Disparity Games	2. Qt. 2015
Shutshimi	Choice Provisions	2. Qt. 2015
Toto Temple Deluxe	Juicy Beast Studio	2. Qt. 2015
Whoa Dave!	Gaijin Games	2. Qt. 2015
Badland	Frogmind	Anfang 2015
Nova-111	Curve Digital	Sommer 2015
Octodad: Deadliest Catch	Young Horses	Sommer 2015
The Swindle	Curve Digital	Sommer 2015
Hex Heroes	Prismatic Games	3. Qt. 2015
Runbow	13AM Games	3. Qt. 2015
Shantae: Risky's Revenge – Director's Cut	Wayforward	3. Qt. 2015
Slain!	Digerati Distribution	3. Qt. 2015
6180 to the Moon	Turtle Cream	2015
90's Arcade Racer	Nicalis	2015
Aban Hawkins and the 1000 Spikes	Nicalis	2015
A.N.N.E	Gamesbymo	2015
Aztez	Team Colorblind	2015
Assault Android Cactus	Witch Beam	2015
A World of Keflings	NinjaBee	2015
Back to Bed	Bedtime Digital Games	2015
Ballpoint Universe: Infinite	Arachnid Games	2015
Chomp Chomp Chomp Party	Nicht bekannt	2015
Chromophore: The Two Brothers D.C.	Ackkstudios	2015
Dance of the Damned	Nexis Games	2015
Dex	Treadlocks	2015

Wii U (Fortsetzung)

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Dot Arcade	James Montagna	2015
Dreamfall Chapters: The Longest Journey	Red Thread Studios	2015
Dungeons & Dragons: Chronicles of Mystara	Capcom	2015
FAST Racing Neo	Shin'en	2015
Flavoured Cats	CW Games	2015
Forced	BetaDwarf	2015
Forma.8	MixedBag	2015
Freedom Planet	GalaxyTrail	2015
Hyper Light Drifter	Heart Machine	2015
Infinity Runner	Wales Interactive	2015
Knytt Underground	Ripstone	2015
Lobodestroyo	Lefthandes Studios	2015
March of War	ISOTX	2015
Mutant Mudds Deluxe	Renegade Kid	2015
Ninja Pizza Girl	Disparity Games	2015
Ping 1.5+	Nami Tentou Mushi	2015
Q.U.B.E.: Director's Cut	Toxic Games	2015
Road Redemption	Darkseas Games	2015
Shantae: Half-Genie Hero	WayForward	2015
Songs of Seven	Enlightened Games	2015
Space Hulk	Hoplite Research	2015
Starwhal: Just the Tip	Breakfall	2015
The Girl and the Robot	Nicht bekannt	2015
The Unlikely Legend of Rusty Pup	Nicht bekannt	2015
Twisted Fusion	Leuvision	2015
U Craft	Nexis Games	2015
Windup Knight 2	Robot Invader	2015
Wonder Flick	Level-5	2015
Aqua Moto Racing Utopia	Zordix	Nicht bekannt
Blood Alloy	Suppressive Fire Games	Nicht bekannt
Cult County	Renegade Kid	Nicht bekannt
Cryamore	NostalgiCO	Nicht bekannt
Festival of Magic	SnowCastle Games	Nicht bekannt
Forgotten Memories	Psychoz Interactive	Nicht bekannt
Giana Sisters 2	Black Forest Games	Nicht bekannt
Heart Forth, Alicia	Alonso Martin	Nicht bekannt
Hover: Revolt of Gamers	Midgar Studio	Nicht bekannt
Insanity Blade – The Arcade Experience	Casual Bit Games	Nicht bekannt
Mutant Mudds: Super Challenge	Renegade Kid	Nicht bekannt
Oddworld: New 'n' Tasty	Oddworld Inhabitants	Nicht bekannt
Project Treasure	Bandai Namco	Nicht bekannt
Rynn's Adventure: Trouble in the Entchanted ...	Arcane Four	Nicht bekannt
Shadow Blade: Reload	Dead Mage	Nicht bekannt
Slender: The Arrival	Blue Isle Studios	Nicht bekannt
The Rivers of Alice	Unami Games	Nicht bekannt
Trine 3	Frozenbyte	Nicht bekannt
Wii U Virtual Console		
NEU Big Brain Academy	Nintendo	04. Juni 2015
Contra Advance: The Alien Wars EX	Konami	Nicht bekannt
Dig Dug 2	Bandai Namco	Nicht bekannt
Drill Dozer	Nintendo	Nicht bekannt
Hogan's Alley	Nintendo	Nicht bekannt
Medabots AX: Metabee Version	Natsume	Nicht bekannt
Medabots: Rokusho	Natsume	Nicht bekannt
Mega Man Battle Network 3 Blue	Capcom	Nicht bekannt
Mega Man Battle Network 3 White	Capcom	Nicht bekannt
Onimusha Tactics	Capcom	Nicht bekannt
Pocky & Rocky with Becky	Natsume	Nicht bekannt
Polarium Advance	Nintendo	Nicht bekannt
Super Street Fighter 2 Turbo Revival	Capcom	Nicht bekannt
NEU Tecmo Bowl	Tecmo Koei	Nicht bekannt
NEU The Adventures of Bayou Bill	Konami	Nicht bekannt
Wild Gunman	Nintendo	Nicht bekannt

3DS

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Juni 2015		
UPDATE Lego Jurassic World	Warner Bros.	11. Juni 2015
Garfield Kart	Koch Media	19. Juni 2015
S. 46 Harvest Moon 3D: Das verlorene Tal	Natsume	19. Juni 2015
2015/2016		
UPDATE Etrian Mystery Dungeon	Atlus	11. September 2015
S. 09 UPDATE Hatsune Miku: Project Mirai Remix DX	Sega	11. September 2015
Mighty No. 9	Comcept	18. September 2015
Rodea: The Sky Soldier	NIS America	25. September 2015
S. 20 UPDATE Skylanders Superchargers	Activision	25. September 2015
UPDATE Shin Megami Tensei: Devil Survivor 2 – R. B.	Atlus	30. Oktober 2015
S. 07 NEU Chibi-Robo!: Zip Lash	Nintendo	November 2015
Senran Kagura 2: Deep Crimson	Marvelous AQL	Sommer 2015
NEU Little Battlers eXperience	Nintendo	3. Quartal 2015
Adventure Time: Finn and Jake Investigations	Little Orbit	Herbst 2015
Kung Fu Panda: Showdown of Legendary Legends	Vicious Cycle	Herbst 2015
Lego The Avengers	Warner Bros.	Herbst 2015
Project X Zone 2	Bandai Namco	Herbst 2015
Dr. Kawashimas diabolisches Gehirn-Jogging	Nintendo	2015
Legends of Oz: Dorothy's Return	GameMill Entertainment	2015
S. 06 NEU Mario & Sonic bei den Olymp. Spielen: Rio ...	Nintendo	2015
The Legend of Korra: A New Era Begins	Activision	2015
UPDATE Entrian Odyssey 2 Untold: The Fafnir Knight	Atlus	12. Februar 2016
S. 08 NEU Pokémon Super Mystery Dungeon	Nintendo	Frühjahr 2016
UPDATE Bravely Second: End Layer	Square Enix	2016
Fire Emblem 3DS	Nintendo	2016
Yo-kai Watch	Nintendo	Nicht bekannt
Weitere Ankündigungen		
New Atelier Rorona: The Origin Story of ...	NIS	Nicht bekannt
Corpse Party: Blood Covered ... Repeated Fear	XSEEED	Nicht bekannt
Dragon Ball Z: Extreme Butoden	Bandai Namco	Nicht bekannt
S. 07 NEU Dragon Quest VIII	Square Enix	Nicht bekannt
Etrian Osyssey 5	Atlus	Nicht bekannt
Final Fantasy Explorers	Square Enix	Nicht bekannt
Great Ace Attorney	Capcom	Nicht bekannt
Harvest Moon: Connect to the New Land/ Story of Seasons	Marvelous AQL/XSEED	Nicht bekannt
Inazuma Eleven Go Galaxy	Level-5	Nicht bekannt
S. 23 NEU Monster Hunter Stories	Capcom	Nicht bekannt
S. 22 NEU Monster Hunter X	Capcom	Nicht bekannt
One Piece: Super Grand Battle X	Bandai Namco	Nicht bekannt
Pac-Man & die Geisterabenteuer 2 (Retail)	Bandai Namco	Nicht bekannt
Stella Glow	Imageepoch	Nicht bekannt
Tales of the World: Reve Unitia	Bandai Namco	Nicht bekannt
Theatrhythm: Dragon Quest	Square Enix	Nicht bekannt
The Snack World	Level-5	Nicht bekannt
Yo-kai Watch 2	Level-5	Nicht bekannt

3DS (Fortsetzung)

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
3DS eShop		
Lord of Magna: Maiden Heaven	XSEEED	04. Juni 2015
S. 08 NEU Dr. Mario: Miracle Cure	Nintendo	11. Juni 2015
NEU Samurai Warriors 3: Chronicles	Koei Tecmo	26. Juni 2015
UPDATE Tappingo 2	Goodbye Galaxy Games	Juni 2015
Steam World Heist	Image & Form Games	1. Qt. 2015
Cube Creator 3D	Big John Games	2. Qt. 2015
Lionel City Builder 3D: Rise of the Rails	Big John Games	2. Qt. 2015
Mutant Mudds: Super Challenge	Renegade Kid	2. Qt. 2015
Shutshimi	Choice Provisions	2. Qt. 2015
Whoa Dave!	Gaijin Games	2. Qt. 2015
Dementium: Remastered	Renegade Kid	Sommer 2015
Antipole DX	Saturnine Games	3. Qt. 2015
Shantae: Risky's Revenge – Director's Cut	Wayforward	3. Qt. 2015
Animal Crossing: Happy Home Designer	Nintendo	Herbst 2015
Aban Hawkins and the 1000 Spikes	Nicalis	2015
Attack on Titan: Humanity in Chains	Atlus	2015
Blast 'em Bunnies	Nnooo	2015
Dragon Fantasy	The Muteki Corporation	2015
Grinsia	Nicalis	2015
Moon Chronicles (Episode 1)	Renegade Kid	2015
Moon Chronicles (Episode 2)	Renegade Kid	2015
Mutant Mudds 2	Renegade Kid	2015
Strike Force Foxx	Big John Games	2015
Swords & Soldiers 3D	Circle Ent.	2015
The Unlikely Legend of Rusty Pup	Nicht bekannt	2015
Thorium Wars: Attack of the Skyfighter	Big John Games/3PM Games	2015
Treasurenauts	Renegade Kid	2015
Xeodrifter	Renegade Kid	2015
Azure Striker Gunvolt 2	Inti Creates	Nicht bekannt
Child's Mind	Unit DTH	Nicht bekannt
Harvest December	Circle Entertainment	Nicht bekannt
Johnny Dynamite	Enjoy Gaming	Nicht bekannt
Picross e6	Jupiter	Nicht bekannt
3DS Virtual Console		
3D Streets of Rage 2	Sega	Juli 2015
3D Gunstar Heroes	Sega	August 2015
3D Sonic the Hedgehog 2	Sega	September
Dig Dug 2	Bandai Namco	Nicht bekannt
Harvest Moon 3	Natsume	Nicht bekannt
NEU Tecmo Bowl	Tecmo Koei	Nicht bekannt
The Adventures of Bayou Billy	Konami	Nicht bekannt

DON'T STARVE: GIANT EDITION (Wii U eSHOP)

Hersteller: Klei Entertainment **Genre:** Action-Adventure **Termin:** 04. Juni 2015

DEMENTIUM: REMASTERED (3DS eSHOP)

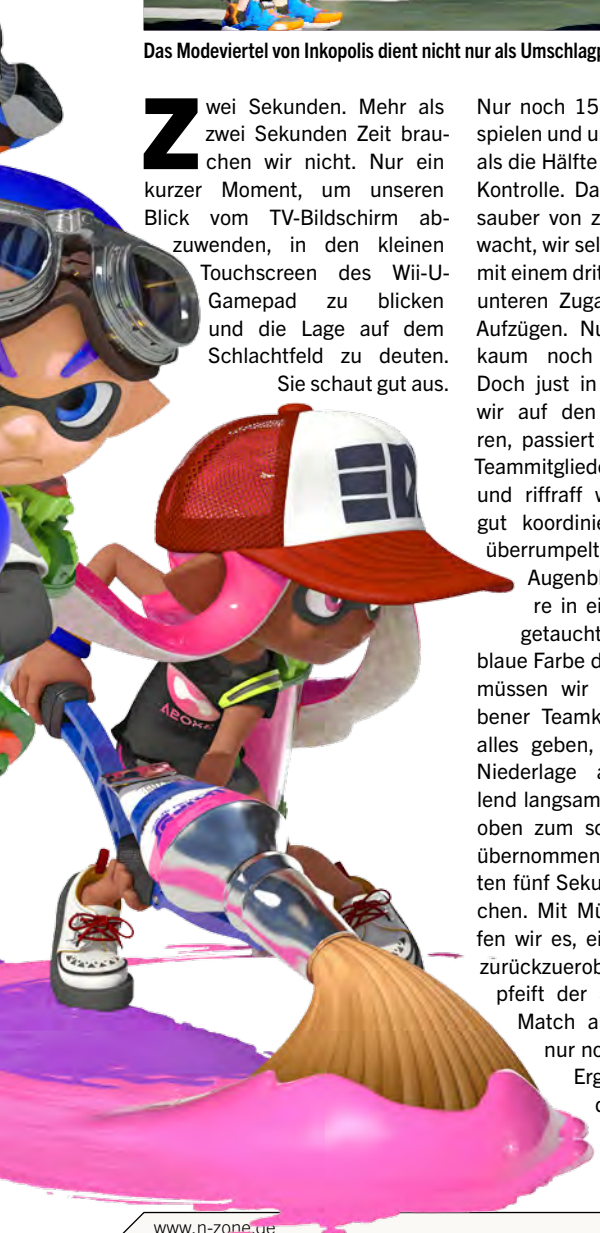
Hersteller: Renegade Kid **Genre:** Ego-Shooter **Termin:** Sommer 2015

SPLATOON

Action Jetzt heißt es Farbe bekennen: Nintendo hält Einzug ins Shooter-Genre und bringt mit so manch frischer Idee die nötigen Innovationen mit, um die Konkurrenz nass zu machen.

Das Modeviertel von Inkopolis dient nicht nur als Umschlagplatz für die Inklinge. Hier könnt ihr auch Spielmodi auswählen und neue Klamotten einkaufen.

Zwei Sekunden. Mehr als zwei Sekunden Zeit brauchen wir nicht. Nur ein kurzer Moment, um unseren Blick vom TV-Bildschirm abzuwenden, in den kleinen Touchscreen des Wii-U-Gamepad zu blicken und die Lage auf dem Schlachtfeld zu deuten. Sie schaut gut aus.



Nur noch 15 Sekunden sind zu spielen und unser Team hat mehr als die Hälfte der Bohrinsel unter Kontrolle. Das obere Areal wird sauber von zwei Mitspielern bewacht, wir selbst säubern gerade mit einem dritten Kumpanen den unteren Zugang zu den beiden Aufzügen. Nun kann eigentlich kaum noch was schiefgehen. Doch just in dem Moment, als wir auf den Touchscreen starren, passiert es. Unsere beiden Teammitglieder Dash Rendar und riffraff werden von einem gut koordinierten Gegenangriff überrumpelt, binnen weniger Augenblicke nehmen unsere in ein kräftiges Orange getauchten Bereiche die blaue Farbe des Feindes an. Nun müssen wir und unser verbliebener Teamkamerad matt_m3y alles geben, um die drohende Niederlage abzuwenden. Quälend langsam fährt der Lift nach oben zum soeben vom Gegner übernommenen Areal, die letzten fünf Sekunden sind angebrochen. Mit Mühe und Not schaffen wir es, einige Quadratmeter zurückzuerobern. Doch dann pfeift der Schiedsrichter das Match ab und wir können nur noch bangen, bis das Ergebnis lautstark auf dem Fernseher präsentiert wird: Mit gerade mal einem Prozent (43,7 zu 44,6) Unterschied verliert unser Team denkbar knapp – und verlangt umgehend nach einer Revanche.

Inklinge vor!

Was euch hier gerade auf dramatische Art und Weise geschildert wurde, war eine von vielen unzähligen Situationen, die wir während unseres wochenlangen Tests von *Splatoon* erlebt haben. *Splatoon*, das ist dieser Third-Person-Shooter, der vor ziemlich genau einem Jahr auf der E3 wie aus dem Nichts von Nintendo präsentiert wurde und sogar bereits frei auf der Messe gespielt werden konnte. Nun mag das in der Videospielbranche schon öfters vorgekommen sein, aber dass sich Traditionshersteller Nintendo an einen Arena-basierten Shooter traut, das hat es in diesem Ausmaß so vorher noch nicht gegeben. Dabei sind es weder muskelbepackte Superkrieger in zentnerschweren Rüstungen noch Mario und Co., die sich hier gegenüberstehen. Die Hauptrollen spielen stattdessen die sogenannten Inklinge – humanoide Teenager mit den Merkmalen eines Tintenfischs, wie man an den Tentakeln als Frisur erkennen kann. Inklinge lieben vor allem zwei Dinge: sich modisch in Szene setzen und mit Spritzpistolen Paintball-ähnliche Duelle ausfechten. Für beides treffen sie sich üblicherweise im Szeneviertel von Inkopolis, welches spielerisch die Funktion des Hauptme-

Das unterhaltsamste Tutorial der Welt: Im Grunde ist die gesamte Einzelspielerkampage dazu gedacht, euch die spielerischen Funktionen von *Splatoon* zu vermitteln.

Schön gemacht: Die Eingänge zu jeder Stage in der Einzelspielerkampagne müssen erst gefunden werden. Erinnert ein wenig an das Schloss von *Super Mario 64*.

nüs von *Splatoon* übernimmt. Von dem zentralen Platz aus habt ihr Zugriff auf die Mehrspieler-Lobby, einen lokalen Versus-Modus für zwei Spieler, diverse Geschäfte sowie – durch einen Kanalzugang fast schon ein wenig versteckt – die Einzelspielerkampagne. Sobald ihr euch für die letztere Option entscheidet, werdet ihr von Käpt'n Kuttelfisch als neuer Untergrundkämpfer herangezogen. Diese Zwangsrekrutierung hat einen Grund, denn die Oktarianer (wie auch die Inklinge tintenfischähnliche Wesen) haben eine militärische Offensive begonnen und alle Elektrowelse von Inkopolis entführt. In 32 verschiedenen Stages müsst ihr diese nun zurückholen und gleichzeitig den Oktarianern klarmachen, wer im Ozean das Sagen hat. Schon in den ersten Levels wird deutlich, dass es sich bei *Splatoon* um ein typisches Nintendo-Produkt handelt – was die sanfte Einführung ins Spiel betrifft, wohlgemerkt. Jeder Abschnitt stellt euch nach und nach vor neue Herausforderungen, welche euch alle wichtigen Features des Spiels erklären. Dazu gehört vor allem die richtige Art der Fortbewegung.

Flinke Schwimmer

Als Inkling habt ihr nämlich die besondere Eigenschaft, euch von der humanoiden Form aus in einen Tintenfisch zu verwandeln. Das hat den immensen Vorteil, dass ihr euch doppelt so schnell bewegen und sogar vor feindlichen Oktarianern verstecken könnt. Beides ist jedoch nur möglich, wenn ihr das umliegende Areal vorher mit eurer Tintenwaffe vollgespritzt habt. Da ihr in der eigenen Farbe zudem noch eure Verletzungen heilen, den Tintenvorrat auffüllen und sogar Wände nach oben gleiten könnt, ist es stets oberstes Gebot, sämtliche Areale des Spiels so vollständig wie möglich einzufärben. Allerdings verfügen die gegnerischen Kopffüßer über dieselbe Fertigkeit, können euer soeben übernommenes Gebiet also genauso leicht zurückerobern. Oktarianische Tinte ist für euren Inkling das pure Gift und klebt wie heißer Teer an seinen

Die letzten 40 Sekunden der Runde laufen: Jetzt heißt es Nerven behalten und bloß nicht vom Gegner überrumpeln lassen!

WELCHE WAFFE SOLL ES SEIN?

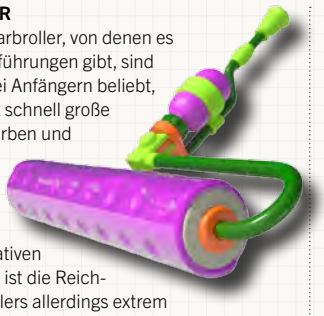
Über 20 verschiedene Hauptwaffen gibt es in *Splatoon*. Wir klären euch über die verschiedenen Kategorien auf und erläutern Vor- sowie Nachteile.

KLECKSER

Mit großem Abstand gibt es in der Kleckser-Kategorie die meisten Waffen, aus denen ihr wählen dürft. Das Angebot reicht dabei von leichten Maschinenpistolen über Sturmgewehre bis hin zu Granantwerfern, um euch kurz einen kleinen Vergleich mit realistischen Vorbildern zu geben. In Sachen Reichweite, Effektivität und Zielgenauigkeit gibt es zum Teil erhebliche Unterschiede, weshalb ihr alle Unterkategorien einmal ausprobieren solltet, um euren Favoriten zu finden. Kleckser, Blaster und Airbrush MGs verfügen zwar nur über eine kurze Reichweite, verteilen dafür aber sehr viel Tinte auf einmal und verbrauchen nur wenig Munition. Genau umgekehrt sieht es bei Platschern oder der 52. Gallon aus: Zielgenau und auf weite Entfernungen effektiv, dafür recht schnell leer geschossen und nur bedingt zur Farbverteilung geeignet.

FARBROLLER

Die breiten Farbroller, von denen es mehrere Ausführungen gibt, sind besonders bei Anfängern beliebt, da man recht schnell große Gebiete einfärben und Gegner einfach überrollen kann. Selbst mit seiner alternativen Spritzattacke ist die Reichweite des Rollers allerdings extrem kurz und wird im direkten Zweikampf gegen die meisten anderen Waffen den Kürzeren ziehen. Roller eignen sich ideal dafür, um ein verwinkeltes, bereits kontrolliertes Gebiet zu beschützen, da ihr euch in der Tinte an Gegenspieler anschleichen und sie mit einer Nahkampfattacke ausschalten könnt. Im Falle eines koordinierten Angriffes auf ein feindliches Gebiet solltet ihr euch von Kameraden mit Distanzwaffen Feuerschutz geben lassen und hinter ihnen das Territorium einnehmen. Lasst euch also nicht als Roller-Noob bezeichnen: Diese Waffe hat es in sich!



KONZENTRATOR

Egal ob nun Sepiator, Klecks-Konzentrator oder der mächtige E-liter 3K: Alle Waffen der Scharfschützen-Kategorie eignen sich nur für Inklinge, die bereits etwas Erfahrung mit *Splatoon* gesammelt haben. Die Gründe dafür liegen ganz klar auf der Hand. Zum Verteilen der eigenen Tinte sind Konzentrator-Waffen nur bedingt geeignet, weshalb ihr üblicherweise weniger Punkte in einem Match verdient und dadurch langsamer aufsteigt. Zudem dauert es mit jeder Waffe ein paar Augenblicke, ehe sie voll aufgeladen ist und abgefeuert werden kann. Dafür können erfahrene Schützen, welche die wichtigsten Punkte auf der Karte kennen, ganze Gebiete im Alleingang halten, während die Kollegen zum Gegenangriff übergehen. Eine ebenso anspruchsvolle wie effektive Waffengattung.

Füßen, sollte daher auf jeden Fall umschwommen werden. Natürlich kann euer Schießeisen auch zum für seinen üblichen Zweck verwendet werden: Ein paar gezielt ausgeteilte Kleckse und schon löst sich der Krake buchstäblich in Tinte auf. Um die Feindes-KI ist es leider nicht allzu gut bestellt, sei es nun dickbäuchiger Oktobomber oder wachsamer Oktoschütze – die meisten Standardgegner lassen sich recht einfach überrumpeln und abballern. Die innerhalb der Stages sehr oft gesetzten Checkpoints, bei denen man je eins von maximal drei Leben zurückbekommt, erleichtern das Einzelspielervergnügen noch weiter. An der Designqualität eines *The Legend of Zelda* hingegen kratzt die Inszenierung der Bosse von *Splatoon*. Insbesondere der Endgegner macht richtig was her und verlangt euch in seinen Kampfphasen alles ab, was ihr auf dem Weg dorthin gelernt habt! Der wahre Endboss, und das macht in *Splatoon* den Hauptanteil des gesamten Titels aus, lauert aber da draußen in den Weiten des Internets und stellt sich euch in Form von Millionen möglichen Spielern entgegen. Ähnlich wie *Battlefield* oder *Call of Duty* gibt es in *Splatoon* zwar eine Story-Kampagne für den Einzelspieler, primär holt man sich das Spiel jedoch für den Multiplayer ins Haus. Dieser besteht im Grunde aus drei verschiedenen Modi: Standardkämpfe, Rangkämpfe und das Duell-Dojo. Wählt ihr einen der ersten beiden Modi aus, landet ihr automatisch in einer Lobby, wo ihr mit sieben anderen Spielern einem von zwei Teams zugeteilt werdet. Einfluss nehmen könnt ihr darauf aber nicht.

Gerade noch mal Glück gehabt: Am Ende jeder Runde rechnet der Miezrichter genau zusammen, wie viel Fläche jedes Team in dem Match eingefärbt hat.

Sofern ihr das Bedürfnis habt, euch wie Viktor anziehen zu wollen: Das Spielerprofil auf dem Marktplatz gibt detaillierte Auskunft über seinen Modegeschmack.

Meerwert im Mehrspieler

Habt ihr euch hier für die Standardvariante namens Revierkampf entschieden, ist das Ziel simpel: Nach einem dreiminütigen Match muss euer Team mehr Fläche vom Level eingefärbt haben als das gegnerische. Ob ihr zwischenzeitlich die Führung übernehmt oder erst kurz vor Schluss über die Hälfte der Arena mit eurer Tinte bespritzt, hat am Ende keinen Einfluss auf das Endergebnis. Auch ist es nicht maßgeblich von Bedeutung, wer die meisten Saugnapfträger während des Kampfes abschießt – selbst Spitzenleistungen von 15

MEINUNG
Benjamin Kegel

„Es kleckert nicht, es klotzt!“

Ich habe tausende Stunden meines Gamer- und Gilden-Lebens in MMO/Online-Shootern wie *Planetside*, *Resistance 2* oder *Global Agenda* verbracht – vor allem an Letztgenanntes erinnert mich *Splatoon* überdeutlich. Es bringt mit der Turf-Mechanik auch eine richtig frische Spielidee ins ansonsten behäbige Ballergenre, die ich wirklich spannend finde. Zum Thema Stil muss man kaum noch etwas sagen: Die Inklinge strahlen ein dermaßenes Charisma aus, dass man sie einfach packen und drücken möchte – auch wenn man dann mit versauten Klamotten dasteht.

Bevorzugte Waffe: Algen-Konzentrator
Lieblingskarte: Arowana-Center

INKLINGE IM SHOPPING-WAHN

Holt schon mal euren Geldbeutel hervor: die Geschäfte von Inkopolis warten nur auf zahlungskräftige Kunden wie euch!

Sofern sie sich nicht gerade in einem Tintenduell befinden, gehen die Inklinge mit überschwänglicher Freude ihrem zweiten großen Hobby nach: neue Klamotten kaufen. Dieses zunächst vielleicht etwas oberflächlich wirkende Vergnügen hat in *Splatoon* aber vor allem spielerische Auswirkungen. Jedes Kleidungsstück aus insgesamt drei Kategorien (Kopf, Torso und Schuhe) ist nämlich mit unterschiedlichen Spezialfähigkeiten versehen. So können euch neue Kleidungsstücke etwa mit einer verbesserten Abwehr, einem reduzierten Tintenverbrauch oder einer erhöhten Lauf-/Schwimmgeschwindigkeit ausstatten. Je kostspieliger das Item ist, desto mehr Slots für Sonderboni gibt es – allerdings müsst ihr diese erst mit im Multiplayer erzielten Punkten freischalten. Alle Inklinge, denen ihr im Match gegenübersteht, statten euch in Inkopolis früher oder später einen Besuch ab. Sofern ihr also wissen wollt, mit was für Klamotten sie angetreten sind, dürft ihr euch ihr Equipment hier näher ansehen und bei Interesse auch in Bestellung geben.

Auf zum Schwarzmarkt
An dieser Stelle kommt dann Seeigel Siggi ins Spiel, der in einer Seitengasse gegenüber den normalen Geschäften auf Inklinge mit richtig viel Zaster in der Tasche wartet. Sollte euch ein bestimmtes Kleidungsstück dermaßen gut gefallen, dass ihr nicht auf ein vergleichbares Angebot in den regulären Läden warten wollt, dürft ihr es bei Siggi in Bestellung geben. Nach ca. 24 (realen) Stunden müsst ihr dann nur noch hoffen, dass er ein möglichst identisches Item an Land ziehen konnte. Siggi hat aber noch ein weiteres Ass im Ärmel: Für jeweils 30.000 Münzen oder gegen eine Supermuschel dürft ihr euren Lieblingsklamotten neue Slots hinzufügen, mehr als insgesamt vier sind jedoch auch hier nicht erlaubt. Ferner dürft ihr jedem Item neue Sonderfähigkeiten zuordnen lassen. Auch dies kostet jeweils 30.000 Goldtaler/eine Supermuschel, ist aber mit einem gewissen Risiko verbunden. Da sämtliche Boni zufällig ermittelt werden, müsst ihr euch am Ende vielleicht mit einem schlechteren Gegenstand zufrieden geben. Überlegt es euch also gut!

Nein, hier hat kein N-ZONE-Layouter seinen Schabernack getrieben. Wenn ihr in eurer Tinte ZL gedrückt haltet, taucht ihr in der Farbe ab und seid unsichtbar.

Kills bringen euch nichts, wenn dafür das gesamte Gebiet in der falschen Farbe erstrahlt. Leichtsinnig werden solltet ihr aber trotzdem nicht. Beißt euer Inkling ins Gras, darf er zwar am Startpunkt seiner Truppe neu beginnen, doch bis dahin vergehen viele wertvolle Augenblicke. Erwischt euch der Gegner zum Beispiel sechs Mal, fallen rund 30 Sekunden eurer Teamleistung weg, was innerhalb der knapp bemessenen 180 Sekunden spürbare Konsequenzen nach sich ziehen kann. Alle Punkte, die ihr in einem Match sammelt, werden euch als Erfahrungspunkte und auch Geld zugeschrieben. Sobald ihr die 10. Stufe erreicht habt, dürft ihr euch auch an Rangkämpfen versuchen. Dort laufen die Regeln etwas anders ab. So gilt es etwa, zwei eingegrenzte Gebiete über einen maximalen Zeitraum von 100 Sekunden besetzt zu halten – verliert ihr eines davon, wird der Timer bis zur Rückeroberung gestoppt. Der Kampf wird also auf engstem Raum ausgefochten und sämtliche Inklinge versammeln sich stets auf einem Fleck, was in einem massiven Schusswechsel resultiert. Anders als in den Standardkämpfen gibt es hier jedoch auch etwas zu verlieren. Geht ihr als Sieger hervor, steigt ihr mit genügend Punkten im Rang auf, eine Niederlage hingegen entzieht euch diese wieder. Für jede Menge Spannung und Adrenalin während der Kämpfe ist also definitiv gesorgt. Nur schade, dass *Splatoon* diesen Spielspaß nicht ganz auf den lokalen Modus übertragen kann.

Stille Wasser sind tief

Dort müssen, jeweils mit Gamepad und Controller bewaffnet, zwei Spieler durch das Zerschießen von Luftballons 30 Punkte erzielen und gleichzeitig ihren Kontrahenten von diesem Vorhaben abbringen. Das ist zwar ganz nett gemacht, auf Dauer wünscht man sich aber die deutlich gehaltvolleren und ausgewogeneren 8er-Matches zurück. Nun ist es ein Leichtes, *Splatoon* aufgrund seiner niedlichen und ausgesprochen bunten Optik schnell als seichten Kinderkram ohne Tiefgang abzustempeln. Damit täte man dem Spiel aber mehr als nur Unrecht, denn hinter der Fassade steckt mehr als genug interessantes Gameplay-Material, um neben den Größen des Genres bestehen zu können. Dies geht jedoch nur mit der Bereitschaft einher, sich auf das ungewöhnliche Konzept einzulassen. Schon bei der Steuerung mit dem Gamepad der Wii U werden Shooter-Profis umdenken müssen. Zwar dient der linke Analogstick wie gewohnt zur Kontrolle eures Inklings, mit dem rechten allerdings könnt ihr nur nach links oder rechts schauen. Um auch vertikal immer alles im Blick zu haben, müsst ihr das Gamepad in die gewünschte Richtung schwenken. Panik ob womöglich hektischer Fuchteleinlagen wie zu Zeiten der Wii ist zum Glück völlig unbegründet: Die Gyroskop-Steuerung von Nintendos Tablet-Controller wurde unglaublich präzise und intuitiv umgesetzt. Anfangs vielleicht sehr ungewohnt, spürt man schon nach wenigen Matches den eigenen Fortschritt und weiß Gegner zielgenau ins Visier zu nehmen. Ein Druck auf die Y-Taste reicht zudem aus, um die Kameraperspektive wieder zentral auszurichten. Sehr nützlich, wenn ihr das Gamepad zwischen den Kämpfen auf dem Tisch oder dem Sofa abgelegt habt und der Gyroskop-Sensor somit neu kalibriert werden muss. Eine solch perfekt funktionierende Steuerung macht es einfach, sich auf das Wesentliche innerhalb der Matches selbst zu konzentrieren. Wer so gar nicht mit der Gyroskop-Steuerung klar kommt, kann deren Sensivität jederzeit in den Optionen anpassen oder die Funktion komplett deaktivieren.

MEINUNG
Viktor Eippert

„Ich kann nicht mehr aufhören!“

Dank dem Militär-Shooter-Overkill der letzten Konsolen-Generation habe ich Online-Shootern im Gegensatz zu meiner Jugend fast nichts mehr abgewinnen können. Doch *Splatoon* hat diese beinahe komplett erloschene Flamme nicht nur binnen Minuten neu entfacht, es hat sie lichterloh brennen lassen! Die Entwickler bei Nintendo haben dieses unvergleichliche Talent, die Kernmechaniken ihrer Spiele so clever zu gestalten, dass am Ende einfach nur pure Spielfreude herauskommt. Dennoch hätte ich mir mehr Maps und Modi zum Spielstart sowie ein besseres Lobby-System gewünscht.

Bevorzugte Waffe: Airbrush MG
Lieblingskarte: Dekabahnstation

Spezialwaffen, wie hier die Tintzooka, sind erst dann zugänglich, wenn ihr vorher die dazugehörige Leiste oben rechts vollständig aufgeladen habt.

Clever vorausdenken

Welche Rolle ihr dabei spielt, hängt sehr stark von der ausgewählten Waffe ab, die wir euch im Kasten auf Seite 33 näher erläutern. Klassenübergreifend wichtiger ist hingegen, dass ihr den Matchverlauf nicht aus den Augen verliert und eure Taktik der jeweiligen Situation anpasst. Hier kommt der Touchscreen des Gamepads ins Spiel. Dort habt ihr stets einen Überblick darüber, wo eure drei Kameraden gerade herumwuseln. Berührt ihr eines ihrer Symbole, seid ihr dank des somit ausgeführten Supersprunges schon nach wenigen Sekunden bei ihnen – funktioniert übrigens auch prima mit eurem Startpunkt. Da ihr außerdem noch den Tintenverlauf beider Teams sehen könnt, seid ihr auch vor unangenehmen Überraschungen gefeit. Nur allzu leicht gebt ihr den schon in der Tasche geglaubten Sieg aus den Händen, wenn euer gesamtes Team den Feind vor seinem Hauptquartier in Kämpfe verwickelt, während sich aber zwei von ihnen an euch vorbeigeschlichen haben und ungestört euer gesamtes Terrain übernehmen. Von euch kontrollierte Level-Abschnitte sind auch abseits der Auswertung am Ende des Spiels von essenzieller Bedeutung, da ihr euch in der eigenen Tinte nahezu ungesehen fortbewegen und anrückenden Gegnern auflauern könnt. Campern wird aber schnell ein Strich durch die Rechnung gemacht, denn jeder Spritzer der feindlichen Tinte stellt sofort ein neues Hindernis dar und schränkt ihren Bewegungs- sowie Aktionsradius ein. Wo vor wenigen Sekunden noch alles unter eurer blaufarbigen Kontrolle stand, tauchen plötzlich orange Flecken auf und erfordern schnelles Umdenken. Von wo wurde die Tinte abgefeuert? Welche Waffe hat der feindliche Inkling benutzt? Versteckt er sich bereits im soeben übernommenen Bereich oder lauert

Nicht alle Extrawaffen sind primär auf Zerstörung ausgerichtet. Mit dem Tintenwall etwa erschafft ihr kurzzeitig eine Barriere vor euch, die als Schutzschild dient.

Das Lobby-System ist noch verbesserungswürdig. Während ihr auf weitere Spieler wartet, könnt ihr euch weder neu ausrüsten noch die Gruppe verlassen.

An Scharfschützengewehre wie den Konzentrator solltet ihr euch erst später wagen. Die damit verbundene Aufgabe ist nämlich recht anspruchsvoll.

Alle vier Stunden werden die Karten im Multiplayer gewechselt. Über besondere Events und Veranstaltungen informieren euch die beiden Popstars Aioli und Limone.

Recht schnell sehen hart umkämpfte Gebiete so aus wie hier. Die eigene Farbe heilt eure Wunden und dient als Versteck, gegnerische Farbe ist dagegen toxisch für euch.

Jedes Kleidungsstück in *Splatoon* gewährt euch diverse Sonderboni. Bevor ihr euch zum Kauf entscheidet, könnt ihr diese natürlich vorher einsehen und abwägen.

er von seinem Versteck noch auf euch und wartet eure Reaktion ab? Natürlich funktioniert dieses Spiel auch andersherum. Per Wurfgeschoss den Gegner aus der Defensive locken, gleichzeitig eigenen Spielraum schaffen und dem verdutzt dreinblickenden Tintenfisch eine Breitseite ins Gesicht verpassen. Es sind kurze Momente wie diese, in denen man bewusst realisiert, wie unglaublich gut durchdacht, ausbalanciert und innovativ *Splatoons* Tinten-Feature ist. Hier hat Nintendo ganze Arbeit geleistet.

MEINUNG
Lukas Schmid

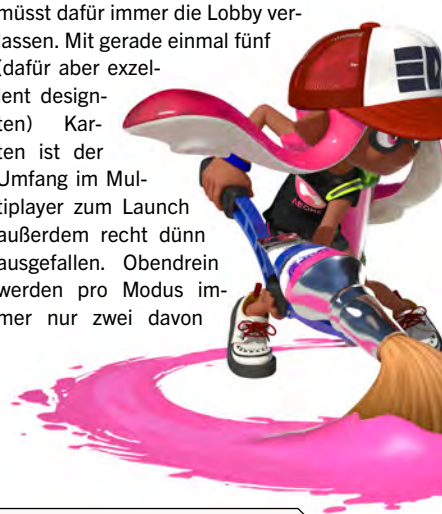
„Genauso spaßig, dabei aber wesentlich tiefgründiger als gedacht“

Dass *Splatoon* gut wird, ahnte ich dank mehrerer Anspiel-Möglichkeiten im Vorfeld bereits. Wie vielschichtig und anspruchsvoll die Matches im fertigen Abenteuer ausfallen, war hingegen nicht abzusehen. Abtauchen, Spezialfähigkeiten einsetzen, die Maps studieren und dank der innovativen Kamera-Kontrolle stets die volle Übersicht haben – das klappt super und sorgt ständig für neue Herausforderungen. Nur ein bisserl mehr Umfang dürfte es sein – das ändert sich dank Gratis-Updates aber zum Glück schon bald. Super!

Bevorzugte Waffe: Medusa-Klecksroller
Lieblingskarte: Arowana-Center

Dünne Sprotte

Ganz ohne Kritik wird aber auch die japanische Shooter-Revolution nicht nach Hause geschickt. So ist es vor allem das Lobby-System, welches geradezu nach einer Überarbeitung schreit. In beiden Modi werdet ihr willkürlich mit anderen Zockern in ein Team gesteckt, egal ob erfahrener Level-20-Killerkrake oder unerfahrene Sardine, die gerade ihr erstes Match bestreitet. Im schlimmsten Fall müsst ihr ein Team aus Neulingen gegen ein Quartett aus Profispielern ins Gefecht führen, was selbst für die härtesten Choleoden unschaffbar sein dürfte. Auch könnt ihr zwischen den Matches nicht eure Ausrüstung ändern, sondern müsst dafür immer die Lobby verlassen. Mit gerade einmal fünf (dafür aber exzellent designten) Karten ist der Umfang im Multiplayer zum Launch außerdem recht dünn ausgefallen. Obendrein werden pro Modus immer nur zwei davon



Lasst euch versichert sein: der echt gelungene Oberboss DJ Oktario wird eurem Inkling ganz schön die Hölle heiß machen!

gespielt – alle vier Stunden wird gewechselt. Mehr Content, zumindest für Einzelspieler, gibt es durch den Kauf der drei Amiibo. Für jede Figur erhaltet ihr bei Bestehen der jeweils 20 Missionen exklusive Ausrüstung und ein neues Retro-Minispiel als Belohnung. Letzteres dürft ihr entweder auf dem Platz von Inkopolis am Automaten zocken oder während der Wartezeit in der Lobby – in beiden Fällen auf dem Touchscreen. Den im Vorfeld mehrfach geforderten Voice-Chat können wir nach runden 40 Stunden aber als überflüssig abhaken. Sobald man *Splatoon* und die Grundpfeiler seines Gameplays verstanden hat, reichen die beiden Steuerkreuzkommandos „Zu mir!“ und „Cool!“ sowie ein regelmäßiger Blick auf die Übersichtskarte völlig aus, um jede Lage richtig deuten zu können. Wir können uns aber gut vorstellen, dass in Zukunft noch zwei weitere Befehle dazukommen werden. Letztendlich handelt es sich hierbei allerdings nur um die sprichwörtlichen Peanuts, denn die großen Stärken von *Splatoon* lassen sich von eher minimal gehaltenen Verständigungsmöglichkeiten oder einem nicht ganz idealen Lobby-System kaum beeindrucken. Dank seiner höchst innovativen wie gelungenen Gameplay-Ansätze und einem wunderbar kreativen Artdesign schafft *Splatoon* auf Anhieb den Supersprung in die Champions League der Online-Shooter und muss sich vor keinem Konkurrenten verstecken. Ja, der bislang vorhandene Umfang an Mehrspielerkarten lässt auf mehr hoffen und eine Funktion für individuelle Teams auf sich warten – doch all das wird im Laufe des Sommers kommen. Nicht nur sollen regelmäßig neue Karten erscheinen, auch frische Spielmodi und Waffen sind von den Entwicklern geplant. Kostenlos, möchte man anmerken. Ein solcher Support, wie ihn bislang sonst nur *Mario Kart 8* oder *Super Smash Bros.* erfahren haben, macht sehr deutlich, dass Nintendo an *Splatoon* glaubt. Uns konnte Big N jedenfalls überzeugen. Wie steht’s mit euch?

Marco Cabibbo

Erst spätere Abschnitte im Singleplayer werden etwas kniffliger. Vielleicht legt Nintendo ja auch hier in Zukunft nach.

MEINUNG
Marco Cabibbo

„Wahrhaft tentakulär: *Splatoon* ringt sogar Shooter-Muffeln ein Lächeln ab.“

Ich habe mir vor dem Test noch einmal Spielszenen aus dem letzten Jahr angesehen, als *Splatoon* zum ersten Mal enthüllt wurde – und war überrascht, wie viel sich in den knapp zwölf Monaten inhaltlich getan hat! Zunächst dachte ich, dass *Splatoon* eher ein kleiner Appetithappen zwischen den großen Nintendo-Blockbustern wird, um die Zeit bis dahin zu überbrücken. Mehrere hundert Matches später kann ich diese Aussage glücklicherweise revidieren. Mit *Splatoon* beweist Nintendo, dass auch das so breitgetretene Shooter-Genre noch für Innovationen zu haben ist. Und um schon im Vorfeld meinen Standpunkt deutlich zu machen: Limone > Aioli.

Bevorzugte Waffe: .96 Gallon
Lieblingskarte: Bohrinsel Nautilus

Splatoon

Termin: 29. Mai 2015
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo
USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Preis: ca. 40 Euro

GRAFIK 8
Es ist kein Geheimnis: Die Wii U spielt technisch nicht in der 1. Liga. *Splatoon* kontert das mit einem kreativen Artdesign, das seinesgleichen sucht.

SOUND 9
Sprache/Text: Inkling-Sprache/Deutsch
Die Inklinge selbst brabbeln in einer Nintendo-typischen Fantasiesprache, die sehr putzig klingt. Musik und Geräuschkulisse sind hervorragend gelungen.

STEUERUNG 9
Pro-Controller: ☑ **Wii-Zubehör:** ☑
Besonderheiten: Alleine nur mit Gamepad spielbar
Die sehr simpel gehaltene Steuerung setzt auf eine Mischung aus Analog- und Gyroskop-Steuerung. Wunderbar umgesetzt, nahezu fehlerfrei.

EINZELSPIELER 7
Schwierigkeitsgrad: leicht/mittel
Die Kampagne des Spiels ist leider ein wenig kurz und zu einfach geraten. Wer alle versteckten Schriftrollen finden will, wird um die sieben Stunden benötigen.

MEHRSPIELER 9
Spieler online: 8 **Spieler offline:** 1-2
Die Königsdisziplin von *Splatoon* mag bislang eher wenige Modi aufweisen – dafür sind diese umso besser gelungen und garantieren Langzeitspielspaß.

PRO / CONTRA
- ++ Fantastisch umgesetztes Tinten-Feature
- \+ Präzise, leicht zu handhabende Steuerung
- \+ Gut ausbalancierte Waffen und Mehrspielermaps
- \+ Ungewöhnliches, skurriles Artdesign
- \+ Diverse Minispiele auf dem Touchpad
- \+ Hintergrundmusik mit Ohrwurmcharakter
- – Kampagne für Einzelspieler recht kurz
- – Lobby-System nicht einwandrei umgesetzt

WERTUNG/FAZIT

90

„Innovativ, kreativ und wohldurchdacht: *Splatoon* bringt Farbe in euer Leben!“

THE MAKING OF SPLATOON

Eine komplett neue Marke aus dem Hause Nintendo – wahrhaftig ein Ereignis, das man nicht alle Tage erlebt. Im Zuge der Veröffentlichung von *Splatoon* plauderte das verantwortliche Entwicklerteam ein wenig aus dem Nähkästchen und verrät unter anderem, wie es zu der Idee mit zwei verfeindeten Tintenfisch-Fraktionen gekommen ist.

Dabei ist es fast schon als Wunder zu bezeichnen, dass die fünfköpfige Gruppe, bestehend aus Shintaro Sato, Tsubasa Sakaguchi, Yusuke Amano, Hisashi Nogami und Seita Inoue an diesem Tag gemeinsam Rede und Antwort zu ihrem neuen Spiel stehen können. Hätte man sie vor gut zwei Jahren zu *Splatoon* befragt – ihre Antwort wäre bei Weitem nicht so positiv ausgefallen, wie es heute nach der Fertigstellung des Projekt der Fall ist. „Nach der Prototyp-Phase konnten wir für lange Zeit einfach kein finales Design-Konzept finden, das zu unserer simplen, spaßigen Idee passte“, beginnt Sakaguchi, Co-Director des Spiels. Eine Idee, welche kurz nach dem Launch der Wii U das Licht der Welt erblickte und ihre Wurzeln in Nintendos Garage Project trägt. Letzteres ist eine Entwicklungs-Initiative, in der es vor allem darum geht, abseits der etablierten und bekannten

„Anfangs bestand *Splatoon* aus zwei Tofu-Blöcken, die sich gegenseitig mit Tinte beschossen.“
- Hisashi Nogami

Schon im ersten spielbaren Prototyp, der Matches für acht Spieler ermöglichte, war das Tinten-Konzept von *Splatoon* bereits fest verankert. Es haperte aber …

… noch an einer symphatischen Spielfigur, welche sich erst nach und nach formte. Zwischenzeitlich standen sogar Hasen als mögliches Charakterdesign im Raum.

Marken frische Spielkonzepte zu entwickeln. *Splatoon* ist eines der Spiele, welche durch diesen Kreativansatz entstanden sind. Doch es war ein weiter Weg bis dahin. „Nachdem die Entwicklung der Wii U abgeschlossen war, setzten wir uns zusammen und brachten alle möglichen Spielideen ein, ohne dabei jedoch ein festes Genre im Kopf zu haben“, so Higashi Nogami, hauptverantwortlicher Produzent von *Splatoon*. Das kollektive Brainstorming nahm seinen Lauf und führte nach rund sechs Monaten zu über 70 verschiedenen Ideen. „Wir waren alle extrem ehrgeizig, jeder wollte den anderen mit seinen Einfällen übertrumpfen. Allerdings inspirierten wir uns auf diese Weise aber auch oft gegenseitig“, führt Nogami fort.

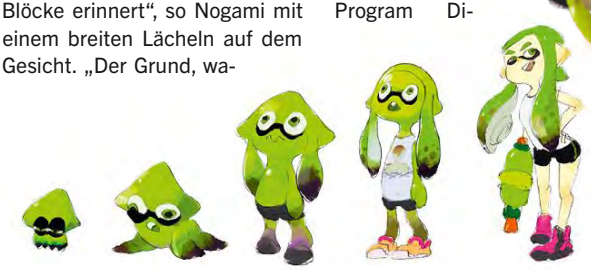
Der fast schon kompetitive Wettstreit untereinander hatte seinen Grund. Nogami, Sakaguchi und Co. arbeiten seit jeher in Nintendos Entertainment Analysis & Development Division (EAD). Eine Abteilung, die neben traditionellen Marken wie *Mario* oder *Zelda* auch Titel wie *Pikmin* hervorgebracht hat – eine Serie, die bereits 14 Jahre auf dem virtuellen Buckel hat. Kein Wunder also, dass die Motivation, etwas komplett Neues zu erschaffen, extrem groß gewesen ist. Wie es bei Nintendo üblich ist, standen jedoch zuerst Funktionalität und Gameplay auf dem Tagesplan. Das optische Design sollte erst folgen, wenn eine klare Richtung gefunden wurde, auf die man anschließend hinarbeiten konnte. Anders lässt sich der Prototyp von *Splatoon* wohl nicht erklären. „Unsere erste spielbare Version bestand aus einem weißen und einem schwarzen Kasten, die sich gegenseitig mit Tinte beschossen. Jeder fühlte sich auf den ersten Blick an zwei Tofu-Blöcke erinnert“, so Nogami mit einem breiten Lächeln auf dem Gesicht. „Der Grund, warum es aus den über 70 Einfällen schließlich die Tofu-Idee wurde, war die Tatsache, dass es der erste spielbare Prototyp war, der mit unserer Grundidee einherging“, fügt der Director Yusuke Amano noch hinzu. Die Unterschiede zum heutigen *Splatoon* waren allerdings immens. So wurde die Übersichtskarte damals noch auf dem TV-Bildschirm angezeigt, während die Teilnehmer zum Spielen den Bildschirm des Gamepads benutzten.

Die Minispiele auf dem Touchscreen vom Gamepad sehen aus wie alte Famicom-Games – das gilt auch für die fiktiven Cover.

Bohnenkäse mit Tinte

„Ungefähr zu diesem Zeitpunkt kristallisierte sich auch langsam heraus, dass der Versteck-Faktor einen großen Anteil des Spiels ausmachen solle“, so Shintaro Sato, Program Director des Spiels. Da sich große, weiße Tofu-Blöcke nur schwer damit kombinieren lassen, kam man zu dem Entschluss, humanoide Charaktere zu verwenden. Kurzzeitig stand hier sogar die Idee im Raum, Mario als Hauptfigur zu verwenden, weil man sich sehr an das Wasserspritzen-Design aus *Super Mario Sunshine* erinnert fühlte. Letztendlich, wenn auch nur übergangsweise, einigte man sich auf ein hasenähnliches Charakterdesign. Art Director Seita Inoue hat hierfür die passende Erklärung parat: „Hasen haben ja von Grund auf ein weißes oder zumindest helles Fell. Das würde es leicht machen zu erkennen, ob sie von der Tin-

„Sogar Miyamoto äußerte bei der Idee mit den Hasen noch seine Bedenken.“ - Yusuke Amano



Laut Nintendo sind die Inklinge in dem Spiel ca. 14 Jahre alt. In Säuglings- und Kleinkindform erinnern sie noch sehr viel stärker an richtige Tintenfische.

Der erste Trailer, in dem es bereits Gameplay zu sehen gab, wirkte schon sehr final – tatsächlich waren zu dem Zeitpunkt gerade einmal zehn Prozent fertiggestellt.

te getroffen wurden oder nicht. Mithilfe der Ausrichtung der Hasenohren solle man zudem sofort sehen können, in welche Richtung die Figur gerade schaut. Ein wichtiger Faktor, der bei den Tofu-Blöcken noch nicht gegeben war. Außerdem sind es ja scheue Tiere, was zum Versteck-Feature von *Splatoon* passt". Zwar fand die Kaninchen-Idee im Team Anklang, doch wirklich zufrieden war man mit der Entscheidung nicht. Dieser Eindruck bestätigte sich, als man im November 2013 verschiedene Abteilungen von Nintendo aufsuchte und die Leute um ihre Meinung bat. „Zu diesem Zeitpunkt war das Projekt seit ca. drei Monaten richtig angelaufen und hatte noch nicht den vollen Support der gesamten Firma, wie es etwa bei einem neuen *Mario*- oder *Zelda*-Titel der Fall ist", so Sakaguchi, der dabei etwas ernst dreinschaut. Wie das Team bereits vorher vermutete, bekam man als Feedback meist die Frage vorgesetzt, warum man sich für das Hasen-Design entschieden hat – sogar Shigeru Miyamoto äußerte hier seine Bedenken. Dies veranlasste Sakaguchi dazu, noch einmal alle Beteiligten zusammenzutrommeln, um schnellstmöglich eine Lösung zu finden, ehe das Projekt im Sand verliefe. Nahezu alles wurde dabei festgehalten und aufgeschrieben: Von der Figurengröße über das Aussehen und die Waffen bis hin zu den Funktionen, die damit einhergehen müssen. „Das Motiv war dabei entscheidend", stellt Sakaguchi klar. „Zu welchem Zweck solle die Figur im Spiel Tinte verspritzen?" – und beantwortet die Frage kurz darauf selbst. „Tintenfische!".

Die Geburt der Inklinge

Zwar beschäftigte sich das Entwicklerteam schon länger mit dieser möglichen Idee, doch erst jetzt keimte der Gedanke auf, eine solche Figur mit zwei unterschiedlichen Formen zu entwerfen: eine menschliche und eine tierische Version. Laut Amano „solle man als Humanoider weiter seine Waffen verwenden können, als Tintenfischkreatur hingegen agil durch die auf dem Boden verteilte Tinte gleiten". An dieser Stelle wurde auch der zuvor fallen gelassene Einfall mit den einzufärbenden Wänden wieder aufgegriffen. „In den ersten Versionen machte dieses Feature für uns noch keinen Sinn, aber jetzt implementierten wir es ins Spiel, damit man so mit Tinte bespritzte Wände erklimmen könne", erklärt Nogami. Wie auf einen Schlag schienen die größten Probleme gelöst zu sein, da man nun endlich das Design gefunden hatte, welches die spielerische Funktion tragen könne. Allerdings kam nun die Frage auf, wie man das Konzept eines Tintenfisches mit einem sympathischen Charakterdesign verbinden sollte. Die ersten Designs fielen noch sehr anthropomorph aus: comicartig dargestellte Tin-

„Uns war es wichtig, dass der faire und kompetitive Wettstreit im Fokus steht."
- Shintaro Sato

Die Vorstufe des finalen Designs, welches ihr oben auf dem Screenshot sehen könnt. In dieser Form wurden die Inklinge noch sehr anthropomorph dargestellt.

„*Splatoon* orientiert sich beim optischen Design vor allem an der rebellischen Skateboard-Kultur." - Seita Inoue

tenfische, die bunte Schuhe und T-Shirts trugen. Zwischenzeitlich wurde sogar über Seeschnecken nachgedacht, auch wenn dieser Einfall schnell wieder verworfen wurde. Amano kam dann mit dem rettenden Geistesblitz: „In der humanoiden Form solle der Charakter wirklich wie ein Mensch aussehen, in seiner Tintenform hingegen wie ein Tintenfisch. Das war die simple Lösung, nach der wir lange gesucht hatten, ohne dabei die Grundidee überdenken zu müssen".

Ab diesem Zeitpunkt nahm das Projekt deutlich an Fahrt auf und das Charakterdesign änderte sich nicht mehr grundlegend. Seita Inoue konnte sogar Pläne aus der Brainstorming-Phase wieder ins Spiel einfließen lassen. „Wir entschieden uns, dass die Figuren durch verschiedene Outfits Spezialeigenschaften erhalten sollten. Modisch wandten wir uns der heutigen Street Fashion zu, welche teilweise auch aus unserer eigenen Jugend stammt. Außerdem wollten wir den Inklingen einen rebellischen Touch verleihen, ähnlich der Skateboard-Kultur – dies erklärt die Rock-Einflüsse des Soundtracks im Spiel".

The Battle of Los Angeles

Obwohl *Splatoon* sich noch nicht mal ein Jahr in der Entwicklung befand, entschieden sich die Macher, das Spiel auf der E3 2014 in spielbarer Form zu präsentieren. „Viele glaubten damals, das Spiel sei bereits so gut wie fertig – dabei waren wir gerade einmal bei knapp zehn Prozent angekommen", gibt Sakaguchi lachend zu Protokoll. „Außer einer Waffe und einer Mehrspielerkarte gab es nichts, was man zu *Splatoon* hätte zeigen können. Der komplette Rest ist in den darauffolgenden zehn Monaten entstanden", führt der Director des Spiels fort. Vor allem an kreativen Ideen für unterschiedliche Waffen mangelte es den Entwicklern nicht, doch viele von ihnen fanden ihren Weg nicht ins fertige Spiel oder wenn überhaupt nur in Form einer Spezialwaffe. „Uns war wichtig, dass der faire und kompetitive Wettstreit im Fokus steht und dieser nicht durch unausgewogene Waffen gestört wird", so Sato. Zu diesem Zweck holte man sich Unterstützung vom Mario Club an Bord, eine Nintendo-interne Abteilung, die sich auf Debugging spezialisiert hat. „Sobald irgendeine Waffe oder Stage einer Fraktionen zu große Vorteile verschaffte, wurde das Problem so lange überarbeitet, bis es wieder passte", führt Sato fort. Dieses vorsichtige Feingefühl ging sogar so weit, dass man bei jeder neuen Waffe, die ins Spiel integriert wurde, die anderen noch einmal überprüft und gegebenenfalls angepasst hat.

„Das Spiel ist sehr simpel – es geht im Grunde nur darum, alles mit Tinte vollzuschmieren."

– Tsubasa Sakaguchi

Auch wenn das Selbstvertrauen der Entwickler durch die gelungene E3-Präsentation gestärkt wurde und das Medieninteresse an *Splatoon* immer weiter zunahm, blieb eine Sorge bestehen. „Wir wurden den Gedanken nicht los, dass viele Spieler da draußen den Eindruck hatten, dass *Splatoon* nicht mehr als ein seichtes Kinderspiel ohne Tiefgang sei ", so Sakaguchi. „Das stimmt. Beim Look des Spiels denkt man schnell, dass es nicht viel zu bieten hat. Doch zum Glück müssen sich die Spieler da keine Sorgen machen. Selbst nach unzähligen Testläufen finden wir immer noch neue Taktiken und Vorgehensweisen heraus, die vorher niemand auf dem Plan hatte", führt sein Kollege Amano fort. „Das ist ja das Faszinierende: Jeder kann seinen eigenen Spielstil finden und trotzdem kollektiv etwas zur Gesamtleistung beitragen. Die einen stürmen sofort an die vorderste Front, um wichtige Abschnitte des Levels für sich zu beanspruchen. Andere Spieler bleiben zunächst lieber hinten und färben akribisch jeden Quadratzentimeter ein, bis ihre Spezialwaffe voll ist", fügt Shintaro Sato abschließend noch hinzu.

Auf die Frage, warum man *Splatoon* nun spielen sollte, hat jeder der Entwickler seine ganz eigenen Ansichten. Sakaguchi etwa ist vor allem auf die Steuerung mit dem Gamepad stolz. „Wir haben wirklich sehr viel Zeit investiert, um leichtes, präzises Zielen mit der Gyroskop-Steuerung zu ermoglichen – etwas, woran in unseren Augen bislang viele Titel des Shooter-Genres gescheitert sind." Sakaguchi fasst es mit seiner Antwort gut zusammen: „Das Spiel ist sehr simpel – es geht im Grunde nur darum, alles mit Tinte vollzuschmieren. Aber es bietet einem dabei unzählige Möglichkeiten, seinen eigenen Kampfstil zu finden. Durch die Rundenzeit von gerade einmal drei Minuten erliegt man zudem schnell dem „Nur noch eine Runde!"-Gefühl, ähnlich wie in *Super Smash Bros.* oder *Mario Kart.*"

Splatoon ist seit dem 29. Mai 2015 erhältlich. Unseren Test findet ihr ab Seite 30, die Komplettlösung ab Seite 82.

Marco Cabibbo

In Sachen Marketing gibt sich Nintendo bei *Splatoon* keine Blöße. Viele Werbespots und ein Wii-U-Bundle machen deutlich, dass Big N an sein neues Spiel glaubt.

Im titelgebenden Atelier dürfen wir über 20 unserer virtuellen Meisterwerke aufhängen und gemeinsam mit allen Benutzern der Wii U eine große Leinwand beschmieren.

ART ACADEMY ATELIER

Lern-Software Alle Touchscreen-Künstler sowie jene, die es noch werden wollen, dürfen auf der Wii U ab sofort im bisher besten Ableger der *Art Academy*-Reihe ihr Talent unter Beweis stellen.

Nintendo kann's noch zugänglicher für alle Spielerschichten als *Animal Crossing*, *Nintendogs* und Co. – und vor allem einen ganzen Zacken pädagogisch wertvoller: *Art Academy: Atelier* lässt uns als Künstler-Azubi in zahlreichen Lektionen vom Strichmännchen-Zeichner zum Erschaffer beeindruckender Landschafts- und Personen-Porträts aufsteigen – nun, zumindest theoretisch. Wer nicht von Haus aus über eine künstlerische Ader verfügt oder alternativ bereit ist, ordentlich Zeit und Mühe in das Erlernen verschiedener Zeichentechniken mit unterschiedlichen Mal-Utensilien zu stecken, wird wohl trotzdem ein blutiger Laie bleiben. Man sieht: Ein Spiel im klassischen Sinne ist *Art Academy: Atelier* wie schon die Vorgänger für DS und 3DS nicht, und wer auf Minispiele oder Ähnliches aus ist, wird nicht glücklich werden. Vielmehr handelt es sich um ein Lernprogramm, das diejenigen belohnt, die sich intensiv damit auseinandersetzen.

Von einer ersten, groben Skizze führen einen die Lektionen mit Vinces Unterstützung in zahlreichen Schritten nach und nach zum fertigen Kunstwerk.

Malen, ganz ohne Zahlen

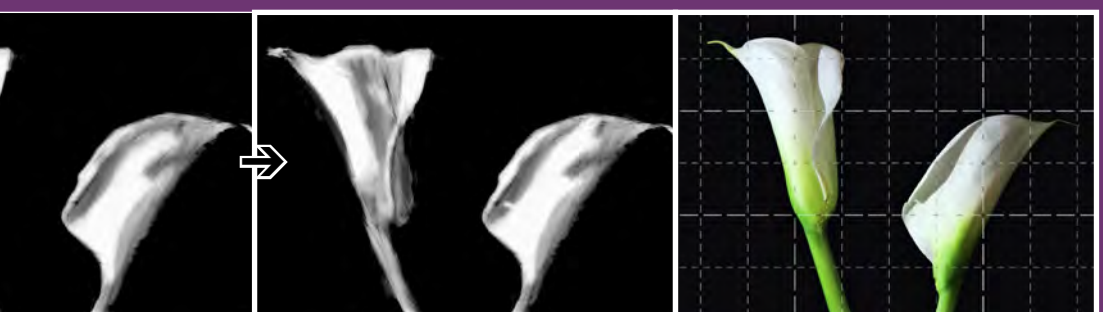
Dank des großen Gamepad-Bildschirms schwingt man Pinsel, Bleistift, Malkreide und Co. präziser als jemals zuvor. Die in den Vorgängern manchmal nicht perfekte Eingabe-Erkennung wurde deutlich verbessert, sodass man nur selten einen falschen Strich setzt, an dem man nicht selbst Schuld trägt. Lediglich die Verwisch-Stifte funktionieren nach wie vor nicht ideal, da ihr Effekt nicht immer nachzuvollziehen ist. Zudem ist der Effekt eines gesetzten Striches auf dem digitalen Papier oder der Leinwand bei manchen Werkzeugen deutlich schwächer ausgeprägt, als er in der Realität wäre. Mit ein wenig Übung lernt man aber, mit diesen Makeln umzugehen, vor allem dank der toll gemachten Lektionen, die einen nach und nach an die verschiedenen Techniken heranführen und jeden Arbeitsschritt sehr genau erklären. Nicht ideal ist jedoch die Anordnung der geleiteten Zeichnungen im Menü: Instinktiv versucht man sich sofort an den Standard-Lektionen, wenn es in Wahrheit viel sinnvoller wäre, zuvor die Übungen zu den verschiedenen Mal-Utensilien zu absolvieren. Das ist aber nur dann ein Kritikpunkt, wenn man *Art Academy* nutzen möchte, um tatsächlich etwas zu lernen. In den Lektionen selbst wählte der virtuelle Tutor Vince ohnehinß die benötigten Malwerkzeuge und Farben aus. Die Versuchung, einfach ohne nachzudenken nachzumachen, was Vince macht, ist groß, sodass eine etwas logischere Anordnung der Lektionen hier Wunder gewirkt hätte. Apropos Vince: Unser Zeichenlehrer ist Nintendo-typisch sehr sympathisch gestaltet und macht das Spiel zu deutlich mehr als einem langatmigen Lernprogramm. Generell ist die Präsentation super gelungen. Vor allem das aus Ego-Ansicht frei begehbare virtuelle Atelier, in dem wir unsere Werke ausstellen können, ist wunderbar gestaltet und somit ein echtes Highlight. Ebenfalls schön: die sinnvolle Einbindung des Miiverse. Hier können wir unsere kleinen Kunstwerke, beziehungsweise per Video sogar den gesamten Verlauf der Erschaffung, mit dem Rest der Welt teilen und uns Anregungen für weitere Kreationen holen.

Vince steht uns in den Lektionen stets zur Seite, gibt Tipps zu verschiedenen Maltechniken und vermittelt sogar ein wenig kunstgeschichtliches Wissen.

Wie gut oder schlecht man sich in einer Lektion geschlagen hat, überprüft das Spiel nicht – ob man zufrieden mit dem Werk ist, hängt von einem selbst ab.

Kunst braucht eine Weile

Klar ist: Mit echten Stiften und Pinseln zu malen ist noch einmal etwas ganz anderes, doch zumindest die Grundlagen vermittelt einem *Art Academy: Atelier* wirklich wunderbar. Schade bloß, dass die ellenlangen Lade- und vor allem Speicherzeiten dafür sagen, dass man trotz der ungemein entspannenden Aufmachung des Spiels jede Menge starke Nerven mitbringen muss; der Start einer Lektion oder das Sichern eines Gemäldes kann ab und an gut 30 bis 60 Sekunden in Anspruch nehmen. Angesichts der simplen Natur des Spiels ist das kaum nachvollziehbar. **Lukas Schmid**



Hier sehen wir das Ergebnis einer dieser Lektionen im Vergleich mit dem Motiv. Wir stellen fest: Unser Talent ist ausbaufähig!

MEINUNG
Lukas Schmid

„Toll gemachtes Spiel, bei dem man tatsächlich richtig viel lernen kann."

Nur dank des 3DS-Botschafter-Programms, bei dem ich mir einen von mehreren zur Auswahl stehenden Titeln gratis auf den 3DS laden konnte, holte ich mir vor einigen Jahren das letzte *Art Academy* für mein Handheld. Das milde Interesse vor dem Download schlug schon nach kurzer Zeit in Begeisterung um, denn die interaktive Mal-Software war tiefgründiger als gedacht und trug tatsächlich dazu bei, mein bescheidenes Zeichentalent zu verbessern. Die erste Konsolen-Auskopplung der Reihe funktioniert nach demselben Prinzip, macht aber alles noch ein wenig besser: Die Steuerung ist präziser, die Miiverse-Anbindung ist sinnvoll, das frei begehbare Atelier ist toll gestaltet und dank des größeren Bildschirms geht das Zeichnen besser von der Hand als jemals zuvor.

Art Academy: Atelier

Termin: 26. Juni 2015
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Headstrong Games
USK-Freigabe: ab 0 Jahren
Preis: ca. 35 Euro

GRAFIK 7
Viel gibt's nicht zu sehen, das frei begehbare Atelier aber ist sehr hübsch und detailreich gestaltet.

SOUND 7
Sprache/Text: -/Deutsch
Bedächtig vor sich hin plätschernde Melodien, welche die geruhsame Natur des Spiels gut unterstreichen.

STEUERUNG 8
Pro-Controller: ☐ **Wii-Zubehör:** ☐
Besonderheiten: -
Sehr gut gelungene Mal-Steuerung, die den Vorgängern für DS und 3DS dank der genaueren Eingabe-Erkennung sowie des deutlich größeren Gamepad-Touchscreens spürbar überlegen ist. Nur ab und an gibt es immer noch kleinere Aussetzer.

EINZELSPIELER 8
Schwierigkeitsgrad: -
Kein Spiel im klassischen Sinne, kann man dank *Art Academy: Atelier* tatsächlich jede Menge über verschiedene Maltechniken und deren Anwendung lernen – wen man bereit ist, mehr Mühe zu investieren, als bloß Vinces Zeichnungen abzumalen.

MEHRSPIELER -
Spieler online: - **Spieler offline:** -
Mehrspieler-Modus gibt es keinen, jedoch eine intensive und sinnvolle Miiverse-Einbindung.

PRO / CONTRA
- ✚ Kann wirklich beim Zeichnen Lernen helfen
- ✚ Sinnvolle Miiverse-Integration
- ✚ Viele verschiedene Mal- und Zeichenwerkzeuge
- ✚ Gut umgesetzte Steuerung
- ✚ Liebevoll gemachte Präsentation
- ➖ Etwas unlogischer Aufbau der Lektionen
- ➖ Ungemein lange Lade- und Speicherzeiten

WERTUNG/FAZIT

82

„Nicht jedermanns Geschmack, doch wer sich drauf einlässt, kann viel daraus mitnehmen."

Wii U
eSHOP
WWW
Nur als Download erhältlich!

SWORDS & SOLDIERS 2

Strategie Grillbegeisterte Wikinger, geldgierige Perser und untreue Dämonen – wen diese Kombination noch nicht überzeugt, darf sich auf 2D-Strategie gefasst machen, die es in sich hat!

Was tut man nicht alles für die Liebe? Um seiner angebeteten Holden eine Freude zu machen – oder sie einfach nur milde zu stimmen –, tritt Dämonenfürst Loyn durch den versuchten Raub einer magischen Lampe Ereignisse los, welche unvorgesehenes Kriegstreiben nach sich ziehen. So finden sich die Erzfeinde Redbeard und Blackbeard schneller in jene Reibereien involviert, als sie ihren mächtigen Bart entzwirbeln können. Die nett erzählte Geschichte gewinnt keineswegs einen Innovationspreis, weiß aber durch ihre sympathische Präsentation zu überzeugen: So klärt uns ein gleichermaßen beschwipster wie lädierter Wikinger über sämtliche Hintergründe und (Ver-)Wirrungen auf, welche beinahe aus George R. R. Martins Feder hätten stammen können. Es wird einander betrogen sowie verraten und ehe man sich versieht, kämpft ein erbitterter Rivale an der eigenen Seite – frei nach der Devise: „Der Feind meines Feindes ist mein Freund“. Dies verleiht dem Spielverlauf angenehm viel Abwechslung, da ihr damit einhergehend sämtliche Fraktionen innerhalb der knapp achtstündigen Kampagne mindestens einmal auszuprobieren dürft.

Krieg bleibt immer gleich

Eine Schlacht lässt sich nicht mit gut gemeinten Worten gewinnen, viel eher mit Gold. Dementsprechend kratzt ihr zu Beginn eines Scharmützels euer spärliches Erspartes zusammen, um neue Frontschweine zu rekrutieren. Jene unterscheiden sich in klassischer Manier voneinander: Es gibt unter anderem Fern- und Nahkämpfer sowie Heiler und Heldenklassen. Letztere sind besonders mächtig, dulden aber egoistischerweise keine weiteren Helden auf dem Schlachtfeld. Um euren Widersachern den Garaus zu machen, müsst ihr über ein Gebiet verteilt diverse Aufgaben abschließen. Dies klingt nun aber komplexer, als

Der dämonische Champion „Bubba“ kann mit einem beherzten Wurf euer Fußvolk hinter feindliche Linien befördern – solange er sich dabei keinen Bruch hebt …

In den offenen Schlachten dürfen wir erstmals freigeschaltete Einheiten nach Belieben einsetzen. Dies verleiht den Kämpfen etwas mehr Dynamik.

Dass Platzwart McLonglife bereits das Zeitliche gesegnet hat, realisiert der schwerhörige Golf-Groopie Gramps erst in einer Sekunde.

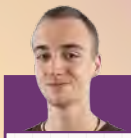
es ist, im Endeffekt müsst ihr mit eurem Gegner bloß schneller den Boden aufwischen als er mit euch. Zusätzlich macht ihr eurem Gegenüber das Leben mittels Zaubersprüchen schwer, ähnlich wie beim Gold muss dabei stark auf den Mana-Haushalt geachtet werden. Besonders motivierend fällt das konsequente Freischalten neuer Klassen und Sprüche während der Kampagne aus. In den Offenen Kämpfen dürft ihr euch sogar eine Armee unabhängig von Fraktionszugehörigkeit zusammenstellen. Der Wiederspielwert hält sich jedoch in Grenzen, nach Abschluss der Kampagne könnt ihr euch lediglich lokal mit einem Freund duellieren.

Augen- und Ohrenweide

Grafisch darf sich *Swords & Soldiers 2* allemal sehen lassen: Zwar darf man von dem Comic-Look keinen optischen Meilenstein erwarten, das Charakter- und Map-Design besticht viel eher durch charismatische Niedlichkeit. Leider kann es öfters passieren, dass im Schlachtengetümmel der Überblick flöten geht, wenn sich beispielsweise eine Meute mordlustiger Dämonen mit einer persischen Phalanx anlegt. Die musikalische Untermalung fügt sich optimal ins Geschehen ein und lässt keinen Raum für Kritik. Lediglich ein optionaler Maulkorb für unsere Minions wäre schön gewesen – nach dem fünften enthusiastischen „Trrreasure Hunting Time" zuckte der Lautstärke-Regler beinahe wie von selbst auf lautlos. Ähnlich zweischneidig ist der Humor des Spiels: Die sympathische Präsentation ist zwar über jegliche Kritik erhaben, manchmal wirkt der Humor jedoch arg erzwungen. Die Entwickler machen keinen Hehl daraus, einen Narren an bärtigen Wortspielen gefressen zu haben – ein Witz wird aber nicht besser, je öfter man ihn wiederholt. Ein besonderes Lob verdient der flexible Wechsel zwischen Touchpad- und Controller-Steuerung. Je nach Belieben dürft ihr zu jeder Zeit tauschen, lediglich bei präziseren Befehlen schwächeln beide Varianten.

Valentin Aschenbrenner

Um feindliche Absperrungen zu überwinden, hilft kein freundliches Klopfen. Mit roher Gewalt erreicht man sehr viel mehr!



MEINUNG
Valentin Aschenbrenner

„Beim Barte meiner Vorfahren: 2D-Strategie war selten so unterhaltsam!"

Ich muss gestehen, dass es mir 2D-Taktik schon vor einer ganzen Weile angetan hat: Das Spielprinzip eignet sich für einen netten 30-minütigen Zeitvertreib. Ronimo Games treibt jedoch jenes Schema auf die Spitze und liefert mit *Swords & Soldiers 2* einen Titel ab, mit dem ich mich noch länger beschäftigen werde. Natürlich ist der bunte Mix aus Wikinger, Golf-Enthusiasten und lüsternen Dämonen nicht makellos, Taktik-Freunde sollten dennoch mehr als nur einen Blick riskieren. Vor allem Grafik-Stil und die musikalische Untermalung runden das bunte Bildschirm-Treiben optimal ab. Und es ist sowieso kaum etwas befriedigender, als einen manisch gackernden Dämonen-Minion auf einem Sprengfass reitend seinem Gegenüber in die Angriffslinie zu schicken!

Swords & Soldiers 2

Termin: 21. Mai 2015
Hersteller: Ronimo Games BV
Entwickler: Ronimo Games BV
USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Preis: ca. 20 Euro

GRAFIK 8
Liebevoller Comic-Look, der sich durchaus sehen lassen kann. Das Design von Figuren sowie der Spielwelt wirkt abwechslungsreich und stimmig, wenn auch teilweise etwas klischeebehaftet (siehe Perser).

SOUND 7
Sprache/Text: Englisch/Englisch
Bis auf den Erzähler brabbeln sämtliche Charaktere simlisches Kauderwelsch vor sich hin – was auf Dauer ziemlich nerven kann. Dafür kann die musikalische Untermalung auf ganzer Linie überzeugen.

STEUERUNG 8
Touchpad: ☑ **Neigungssensoren:** ☐
Besonderheiten: Touchpad oder Controller
Beide Steuerungs-Varianten funktionieren hervorragend, lediglich bei präziseren Kommandos wird es hakelig.

EINZELSPIELER 8
Schwierigkeitsgrad: mittel
Trotz oder gerade wegen der 2D-Ansicht ein fordernder Strategie-Titel zum Nachdenken.

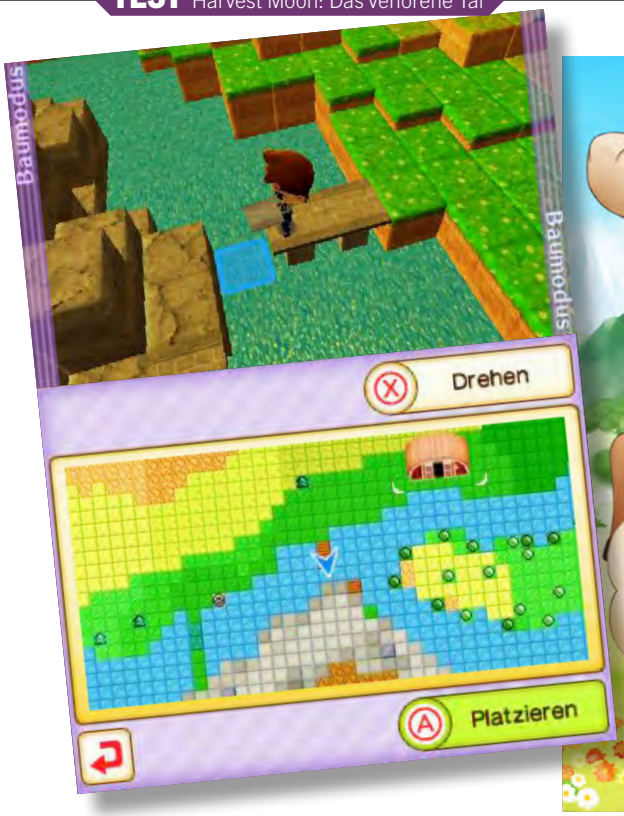
MEHRSPIELER 7
Spieler online: - **Spieler offline:** 2
Couch-Koopler werden ihre wahre Freude an *Swords & Soldiers 2* haben, Online-Spieler gucken leider in die Röhre.

PRO / CONTRA
- ✚ Flexibler Wechsel zwischen Steuerungsarten
- ✚ Unterhaltsame Geschichte
- ✚ Fordernde Schlachten-Tüftelei
- ✚ Schöne musikalische Untermalung
- ✚ Humorvolle Einwürfe …
- ➖ …die jedoch nicht immer ins Schwarze treffen
- ➖ Wenig Wiederspielwert
- ➖ Nerviges Minion-Gelaber

WERTUNG/FAZIT

80

„Liebevolle 2D-Taktik mit Tiefgang sowie fordernder Lernkurve und wenigen Mankos."



Damit ihr nicht an der falschen Ecke (haha!) abbiegt, wird auf dem Touchscreen jederzeit eine Übersichtskarte der näheren Umgebung eingeblendet.

HARVEST MOON
DAS VERLORENE TAL

Rollenspiel Es ist mal wieder Erntezeit! Zieht den blauen Overall an und holt die Gartenharke samt Gießkanne aus dem Schrank – und bei der Gelegenheit auch gleich einen Winterpullover.

Nanu, wieso denn so was? Das macht doch hinten und vorne keinen Sinn, immerhin hat der Sommer 2015 gerade erst richtig angefangen. Keine Sorge, die N-ZONE ist nicht unter die Meteorologen gegangen und kündigt an dieser Stelle exklusiv die nächste Eiszeit an. Gemeint ist in diesem Falle das erste Kapitel des neuesten Titels aus der *Harvest Moon*-Reihe, welches den Untertitel *Das verlorene Tal* trägt. Doch auch in diesem Zusammenhang sorgt der winterliche Bezug für so manches Fragezeichen über dem Kopf, denn traditionell erwacht beim Spielstart von jedem *Harvest Moon* der Frühling zu neuem Leben. Nicht so allerdings auf dem 3DS, wo die kalte Jahreszeit fleißig Überstunden schiebt. Väterchen Frosts Dauerherrschaft hat nämlich einen triftigen Grund, denn die warmherzige Erntegöttin wurde ihrer Kräfte beraubt.

Die Spielwelt könnt ihr im großen Stil euren persönlichen Wünschen anpassen. Leider ist aber gerade diese zentrale Idee sehr einseitig ausgefallen.

Oha, bahnt sich da etwa eine Romanze an? Verschiedene Figuren im Spiel dienen als potenzieller Heiratspartner, sofern ihr denn vorher all ihre Quests erfüllt.

Landstrich, erhebe dich

Logisch, dass ihr euch jetzt bereit erklärt, der Dame bei diesem Malheur zu helfen. Das Ausgangsszenario vom neuen *Harvest Moon* ist also deutlich magischer ausgeprägt als die bisherigen Titel der langlebigen Serie. Doch nicht nur hier schlägt Entwickler Tabot Inc. – Marvelous AQL hat mit diesem Spiel nichts zu tun – in vielerlei Hinsicht neue Wege ein. Ein kurzer Blick auf die recht blockige Tallandschaft macht deutlich, dass Einflüsse von Dauerbrenner *Minecraft* ins Spieldesign eingeflossen sind. Mithilfe eurer Werkzeuge kann die Umgebung also herabgesetzt oder angehoben werden, was immer wieder Schätze aus dem Erdreich ans Tageslicht bringt. Recht schnell wird aus der Bauernschatzsuche aber monotone Arbeit, da ihr jeden Block im Schneckentempo einzeln bearbeitet müsst. Auf dem Touchscreen des 3DS hätte man das im großen Stil deutlich eleganter und zeitsparender ausführen können. Etwas mehr Komfort bietet *Das verlorene Tal* bei der Handhabung der Ausrüstung, die ihr in eurem Inventar bei euch tragt. Abhängig davon, vor welchem Objekt oder Subjekt eure Figur gerade steht, wird kontextsensitiv die passende Aktion durchgeführt. Der teure Mais fällt also keinem Sichelschwung zum Opfer, sondern wird stets mit Wasser aus eurer Gießkanne beträufelt. Macht euch aber darauf gefasst, sehr oft und ohne Unterbrechung denselben Knopf immer wieder drücken zu müssen.

Das verlorene Tal macht seinem Namen alle Ehre: Anscheinend ist das Fleckchen Erde dermaßen von der Zivilisation abgeschnitten, dass es keine Stadt gibt, der ihr einen Besuch abstatten könnt. Zum Ausgleich dafür schauen aber nach und nach mehr Figuren persönlich bei euch vorbei und siedeln sich eventuell sogar mit einer Zweitniederlassung ihres Ladens an. Neue Gegenstände, Werkzeuge und Verbrauchsgüter für euren Bauernhof können also nach wie vor mit dem von euch verdienten Geld erstanden werden. Das muntere Dorftreiben mit all seinen besonderen, über das Jahr verteilten Fest-Highlights kann die neue Nachbarschaft auf eurem Landstrich aber leider keinesfalls ersetzen. Auch die Suche nach einem möglichen Ehepartner – in jedem *Harvest Moon* ein klares Highlight – fällt in *Das verlorene Tal* deutlich unspannender aus. Wo es sonst um das gezielte Umschwärmen und Bezirzen der Herzensdame oder des Traumtypen geht, steht hier simples Abklappern von auferlegten Quests auf dem Tagesplan. Überhaupt gibt es sehr viel mehr Missionen als in anderen *Harvest Moon*-Titeln, wodurch man sich vom Spiel schnell in eine Richtung gedrängt fühlt. Dabei sollte das Design eher auf das exakte Gegenteil fixiert sein: vollkommen frei von irgendwelchen Zwängen seinen Weg durch die Spielwelt finden und sich mit harter Arbeit ein eigenes Leben aufbauen.

So kennt und schätzt man *Harvest Moon*: Kühe und Schafe tollen zufrieden auf der Farm herum, während wir den reifen Kohl ernten und teuer verkaufen.

Wie macht die Kuh? Moeee~

Technisch ist beim verlorenen Tal nicht alles daneben gegangen. Wie schon vorhin erwähnt, wirkt die Levelgestaltung aufgrund der Grafik-Engine sehr eckig, den niedlichen Stil fängt das neue *Harvest Moon* aber nach wie vor sehr gut ein. Tiere und Bewohner sind mit unverhältnismäßigen Proportionen sehr niedlich in Szene gesetzt, richten sich damit aber an ein klar jüngeres Zielpublikum. Das vergleichbare *Rune Factory 4* etwa, ebenfalls in einem Anime-Stil gehalten, wirkt dagegen deutlich erwachsener. Beim Sound gibt es die für *Harvest Moon* fast schon als Feature anzusehenden Probleme. Durchaus passend zur jeweiligen Jahreszeit komponiert, wiederholen sich die wenigen Tracks schon nach kurzer Zeit und laden zum Runterdrehen des Lautstärkereglers ein.

Marco Cabibbo

MEINUNG
Marco Cabibbo

„Nach wie vor faszinierendes Spielprinzip, aber nur mittelmäßig ausgeführt.“

Vor einigen Monaten wurde mir durch *Rune Factory 4* nach langer Zeit wieder so richtig bewusst, wie überaus faszinierend ich das virtuelle Farmerleben doch finde – wohl auch, weil damit viele Erinnerungen an das italienische Landleben in meiner Kindheit verbunden sind. Sofern das Spiel denn auch gut gemacht ist, was bei *Harvest Moon: Das verlorene Tal* nur bedingt der Fall ist. An vielen Stellen schimmert die gute Absicht des Entwicklers durch, die Serie mit neuen Spielelementen voranzubringen, doch gelingt dies oft nur mittelmäßig. Unglücklicherweise leiden dadurch auch Tugenden, welche sich über die Jahre immer wieder bewährt haben. Somit kommt *Das verlorene Tal* gerade mal auf unteres Mittelmaß und richtet sich primär an absolute Hardcore-Bauern oder die *Minecraft*-affine Jugend.

Harvest Moon: Das verlorene Tal

Termin: 19. Juni 2015
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Natsume
USK-Freigabe: ab 0 Jahren
Exklusiv für New 3DS: Ja
Preis: ca. 30 Euro

GRAFIK 6
An den sehr eckigen Grafikstil wird sich nicht jeder gewöhnen können. Weitaus mehr gefallen da schon die knuffigen Bewohner und Tiere.

SOUND 6
Sprache/Text: Deutsch
Prinzipiell sehr passende Melodien, welche sich aber viel zu schnell wiederholen und einem daher binnen kürzester Zeit auf die Ohren gehen.

STEUERUNG 7
Touchpad: ☑ **Neigungssensoren:** ☐
Neue Funktionen erleichtern die monotone Bauernarbeit, das Ausheben der Blöcke hätte jedoch viel eleganter gelöst werden müssen. Schade.

EINZELSPIELER 5
Schwierigkeitsgrad: leicht
Kühe melken, Kartoffeln gießen – *Harvest Moon* eben. Das Fehlen einer Stadt als zweiter Spielort hingegen ist ganz klar unverzeihlich und reißt das Spiel qualitativ leider enorm nach unten.

MEHRSPIELER -
Spieler online: - Spieler lokal: -
In gewohnter Manier ist auch *Das Verlorene Tal* einzelgängerischen Bauern vorbehalten. Einen Multiplayer gibt es auch dieses Mal nicht.

PRO / CONTRA
- ☑ Gemüse pflanzen und Kühe streicheln!
- ☑ Wie gewohnt recht lange Spielzeit
- ☑ Zuckersüßes Figurendesign
- ☑ Neue Ansätze wie das Umgraben der Spielwelt …
- ☑ … welches aber nur mittelmäßig umgesetzt wurde
- ☐ Keine Stadt zum Erkunden
- ☐ Extrem monotone Sounduntermalung
- ☐ Optisch eher zwiespältig

WERTUNG/FAZIT

61

„Das neue *Harvest Moon* steht leider auf verlorenem Posten. Eine echte Talfahrt.“

FOSSIL FIGHTERS FRONTIER

Rollenspiel Sieh dir die Welt an, haben sie gesagt! Grab ein paar Fossilien aus, haben sie gesagt! Und dann hüpft dir plötzlich ein T-Rex entgegen und beißt dir in die Kniescheibe …

Willkommen im Königreich der Saurier! Möchtet ihr als Urzeit-Wächter unsere Welt bereisen? In dicken Geländewagen durch spannende Ausgrabungsstätten rauschen und faszinierende Fossilien aus der Erde heben? Und, am allerbesten, die alten Knochen in raffinierten Gen-Labors wiederbeleben und mit ihnen in gigantischen Dino-Arenen kämpfen? Dann holt euch *Fossil Fighters Frontier* und werdet zum Urzeitsammler! Einstellungskriterien: ein genügsames Auge, möglichst noch aktiver Milchzahnbestand und seeeeehr viel Geduld.

Dino-Dreiecksbeziehung

Im Grunde besteht *Frontier* spielerisch aus drei Komponenten: dem Befahren von Offroad-Wildparks rund um den Globus. Dem Aufstöbern und Ausgraben von Dinosaurier-Fossilien in ebendiesen Wildparks mithilfe eurer feschen, auflevelbaren Fahrzeuge. Und schließlich noch aus den rundenbasierten Rollenspiel-Gefechten mit euren wiederbelebten Lieblingsdinos. Eingefasst wird das Ganze in eine kindisch anmutende RPG-Storyline, die auch gleich aufzeigt, an welche Altersklasse sich *Frontier* richtet. Clever dabei: Seine drei angesprochenen Komponenten bieten zwischen Rennspiel, Geschicklichkeit und Urviech-Action abwechslungsreiche Einzelelemente, die aber trotzdem eng miteinander verflochten sind. Je weiter ihr die Wildparks erforscht, desto mehr Fossilien könnt ihr ausgraben. Je geschickter ihr die alten Knochen aus dem Boden buddelt, desto stärker werden die daraus wiederbelebten Saurier. Je stärker die Saurier in eurem Team sind, desto leichter gewinnt ihr Kämpfe. Und je mehr Kämpfe ihr gewinnt, desto effektivere Bauteile könnt ihr euch für das Erforschen von Wildparks leisten.

Kommt ein Raptor in den Park

Wow, das sind ja gleich drei Wünsche auf einmal in diesem Dino-Ei! Also alles super? Leider nicht, denn auch wenn das Gameplay-Trio während des knapp 25 Stunden langen Abenteuers insgesamt ganz gut mundet, wollen uns die einzelnen Komponenten nicht so recht schmecken. Das Ausbuddeln der Fossilien zeigt sich als simples Stylus-Minispiel, bei dem es vor allem auf Schnelligkeit und eine ruhige Hand ebenso wie auf die richtigen Werkzeuge ankommt. Und es hat etwas mit seinen erbeuteten Urzeitknochen gemein:

Ein knuffiger, kleiner Dino, der uns die ganze Zeit treu hinterherläuft und bisweilen sogar zu unserer Rettung eilt? Na, da fällt uns doch der perfekte Name ein!

Dieser fesche Geselle ist ein Utahraptor – seit Kindheitstagen der Lieblingsdino des Autors dieser Zeilen und das eigentliche Vorbild für die *Jurassic Park*-Velociraptoren.

In Turnieren könnt ihr wertvolle Spezialbauteile für euer Fahrzeug gewinnen: Der EX-Radar findet wertvolle Fossilien …

… die, einmal ausgegraben, bis zu acht Angriffsfähigkeiten unseres Duell-Sauriers freischalten und sein Level erhöhen.

Bitte nicht stören, wir buddeln gerade! Die violetten Stellen an diesem Fossil haben wir beschädigt – das gibt Punktabzug!

Leider besitzen die meisten Fahrzeuge im Spiel die Agilität und Geschwindigkeit eines Diplodocus auf Valium-Diät.

Es ist einfach kein Fleisch dran! Zwar gesellen sich im Laufe der Geschichte weitere und stärkere Gadgets zu eurem Fossil-Ausgrabekit hinzu, letztendlich läuft das Buddeln aber immer auf zwei einfache Stylus-Handgriffe hinaus: Hämmern und Bohren. Noch deutlich zäher erweist sich das Befahren der Wildparks, um die Fossilien ausgraben zu können: Eure Vehikel könnt ihr zwar vom Motor über die Reifen bis zum Fossilien-Sensor konstant upgraden, gerade während der ersten 15 Stunden sind die Kisten aber einfach entsetzlich träge unterwegs. Wenn man dann auf der Piste auch noch von einem wilden Dinosaurier angegriffen wird und das Spiel in den rundenbasierten Gefechtsmodus wechselt, strapaziert *Fossil Fighters* schon enorm die Geduld! Hurra: Ihr könnt jederzeit automatisch eure Gefechte vom Computer schlagen lassen. Nicht so Hurra: Ihr **wollt** jederzeit automatisch eure Gefechte vom Computer schlagen lassen. Wesentlich mehr Spaß machen die Kämpfe in den Vivo-Arenen. Hier warten nicht nur wertvolle Belohnungen auf erfolgreiche Dino-Duellanten, sondern auch tatsächlich spannende Schlachten. Dank derer setzt man sich dann auch gerne mit dem leider ziemlich unübersichtlich geratenen Kampf- und Statistiksystem auseinander. Am besten blättert ihr nach der Lektüre unseres Tests gleich zu Seite 55 weiter. Dort präsentieren wir euch im Rahmen unserer frisch renovierten Topspiele-Rubrik wertvolle Tipps zu *Frontier*.

Das hier ist der erste Wildpark in Europa – schick, oder? Auf jedem Kontinent warten andere Dinosaurierspezies darauf, von euch ausgebuddelt zu werden.

Geh nach Hause, Pikachu!

Fossil Fighters orientiert sich zwar an der *Pokémon*-Formel, lässt sich von den berühmten Taschenmonstern aber auch nicht seinen Job erklären. Es sucht und findet eine eigene Nische im Action-RPG-Sammelgenre und richtet sich dabei durch seine drollige Aufmachung, die schamlos alberne Storyline, die überzeichneten Charaktere und seine Spielwelt vor allem an jüngere 3DS-Dompteure. Das Kampfsystem sieht zuerst unspannend und übermäßig passiv aus, hat aber mit Element-, Haltungs-, aktiven Buff- und Kreidekumpel-Komponenten durchaus was zu bieten. Leider gelingt es dem unscheinbaren Titel meisterhaft, diese Tatsache unter einem chaotischen Interface und komplizierten Regeln zu vergraben. Die billig wirkende Plastik-Knetmasse-Optik der groben und gestalterisch arg wiederholanfälligen 3D-Dino-Modelle ist ebenfalls gewöhnungsbedürftig, der Dudel-Soundtrack gar komplett belanglos. Und irgendwie kann man sich des Eindrucks nicht erwehren, dass *Frontier* unverschämt viel tut, um seine Spielzeit mit etlichen Backtracking-Varianten zu strecken – dadurch wird die Dinohatz leider endgültig zäher als ein Stück Stegosaurus-Leder.

Benjamin Kegel

MEINUNG
Benjamin Kegel

„Langsam. Gemächlich. Träge. Brachiosaurus.“

Auch ein seichter Tümpel kann erfrischend sein, man darf eben nur nicht erwarten, in ihm olympisches Kraulschwimmen zu veranstalten. *Frontier* ist sicher kein Superhit. Es ist aber auch kein Totalausfall. Für Dinosaurier ist man nie zu alt, für die flache RPG-Storyline mit ihren schlimmen stereotypen Figuren dafür aber umso schneller! Die Kids, an die *Frontier* demnach hauptsächlich gerichtet ist, werden sich nur mühsam in das eigentlich vielschichtige Kampfsystem einlesen und sich während der ersten 20 Stunden auf Zufallsangriffe und Button-Mashing zum Verstärken der Angriffe ihrer Urviecher beschränken. In den letzten Abschnitten der Storyline kommt man damit aber nicht mehr weit – und *Frontier* wird rapide zur schnöden Level-Grinderei, um sich die nötige Stärke draufzuschaffen. Schade um die guten Ansätze!

Fossil Fighters Frontier

Termin: 29. Mai 2015
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Red Entertainment
USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Exklusiv für New 3DS: Nein
Preis: ca. 35 Euro

GRAFIK 6
Auf unseren Screenshots wirkt die Grafik deutlich edler als in den bewegten Bildern im Spiel. Leider.

SOUND 4
Sprache/Text: Englisch/Deutsch
Einige Teile der englischen Original-Akustik sind erhalten geblieben, der Text ist aber natürlich auf Deutsch. Musik & Effekte sind einfach nur schwach.

STEUERUNG 8
Touchpad: ☑ **Neigungssensoren:** ☐
Mikrofon: ☐
Besonderheiten: -
Die Steuerung selbst ist in Ordnung – dafür, dass sie meist nur in flachen, wiederholanfälligen Spielsituationen gebraucht werden, können Pad und Stylus ja nix.

EINZELSPIELER 6
Schwierigkeitsgrad: mittel
Geht sehr einfach los, wartet aber gegen Ende mit spontanen Schwierigkeitssprüngen nach oben auf.

MEHRSPIELER 7
Spieler online: 2-6 **Spieler lokal:** 2-6
Ihr könnt lokal oder online mit bis zu zwei mal drei Mann großen Teams Duelle bestreiten oder zu dritt Wildparks erkunden. Macht schon Spaß.

PRO / CONTRA
- ✚ Smarte Mischung verschiedener Gameplay-Typen
- ✚ Dinosaurier haben keine Altersbeschränkung
- ✚ Sehr ordentliche Mehrspielerkomponenten
- ✚ Tief greifendes Combo-Kampfsystem …
- ✖ … in das man sich dringend reinlesen muss
- ✖ Grobe Grafik irgendwo zwischen Plastik und Knete
- ✖ Arg kindische Storyline mit stereotypen Figuren
- ✖ Die einzelnen Komponenten werden schnell öde

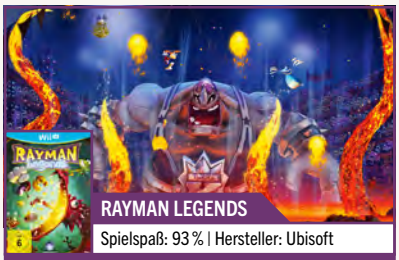
WERTUNG/FAZIT

65

„Dinosaurier sind immer super – selbst wenn sie in flachen, zähen Spielen auflaufen.“

Kaufberatung gefällig? Auf diesen Seiten präsentieren wir euch alle von uns getesteten Wii-U-Spiele ebenso wie die besten Games ihres jeweiligen Genres!

JUMP & RUN



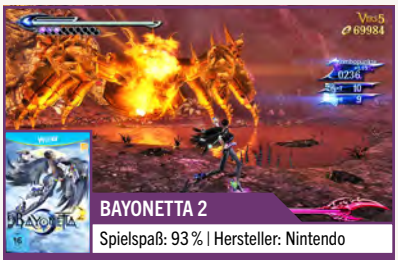
RAYMAN LEGENDS
Spielspaß: 93 % | Hersteller: Ubisoft

Höchstwahrscheinlich das beste Jump & Run, das im Jahr 2013 für die Wii U erschienen ist

Super Mario 3D World
Spielspaß: 92 % | Hersteller: Nintendo

Donkey Kong Country: Tropical Freeze
Spielspaß: 89 % | Hersteller: Nintendo

ACTION



BAYONETTA 2
Spielspaß: 93 % | Hersteller: Nintendo

Brachialer, perfekt designter und superstylisher Action-Hammer – ein Pflichtkauf für alle Wii-U-Besitzer!

Deus Ex: Human Revolution – Director's Cut
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Square Enix

Hyrule Warriors
Spielspaß: 84 % | Hersteller: Nintendo

(ACTION-)ADVENTURE

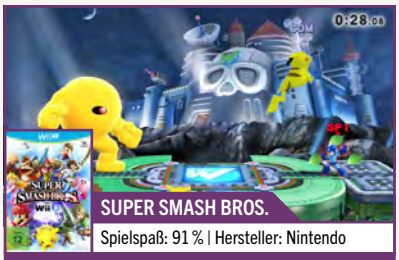
ZELDA: THE WIND WAKER HD
Spielspaß: 91 % | Hersteller: Nintendo

Links zeitloses Segel-Abenteuer begeistert auf der Wii U ebenso wie bereits 2003 auf dem Gamecube.

Assassin's Creed 4: Black Flag
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Ubisoft

Skylanders: Trap Team
Spielspaß: 83 % | Hersteller: Activision

BEAT 'EM UP



SUPER SMASH BROS.
Spielspaß: 91 % | Hersteller: Nintendo

Ganz klar der mit Abstand beste Prügler und das beste Multiplayer-Spektakel auf der Wii U

Tekken Tag Tournament 2
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Bandai Namco

Injustice: Götter unter uns
Spielspaß: 80 % | Hersteller: Warner Interactive

EGO-SHOOTER

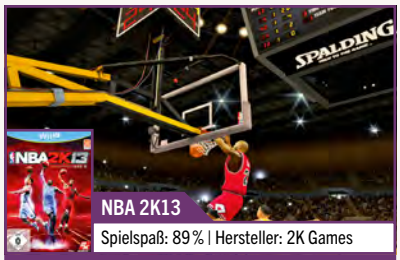
CALL OF DUTY: GHOSTS
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Activision

Routiniertes, aber unterhaltsames Shooter-Update mit einem besonders gelungenen Multiplayer-Modus

Call of Duty: Black Ops 2
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Activision

007: Legends
Spielspaß: 62 % | Hersteller: Activision

SPORT



NBA 2K13
Spielspaß: 89 % | Hersteller: 2K Games

Ein inhaltlich brillantes Basketballspiel, das aufgrund der schwachen Technik einen faden Beigeschmack hat

Mario und Sonic: Sotschi 2014
Spielspaß: 76 % | Hersteller: Nintendo

FIFA 13
Spielspaß: 70 % | Hersteller: Electronic Arts

GESCHICKLICHKEIT

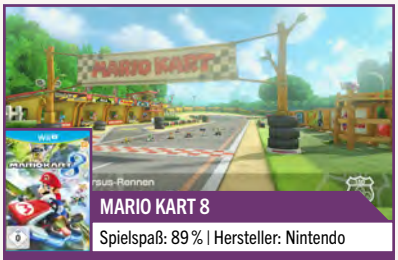
KIRBY & DER REGENBOGEN-PINSEL
Spielspaß: 83 % | Hersteller: Nintendo

Kirby kann es einfach: ein gelungener Auftritt des ebenso charismatischen wie putzigen Nintendo-Kultknödels

Mario Party 10
Spielspaß: 82 % | Hersteller: Nintendo

Captain Toad: Treasure Tracker
Spielspaß: 81 % | Hersteller: Nintendo

RENNSPIEL



MARIO KART 8
Spielspaß: 89 % | Hersteller: Nintendo

Ein grafisch wie spielerisch hervorragendes Action-Rennspiel für Nintendos Wii U

Need for Speed: Most Wanted
Spielspaß: 85 % | Hersteller: EA

Sonic & All-Stars: Racing Transformed
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Sega

ROLLENSPIEL

MASS EFFECT 3 – SP. EDITION
Spielspaß: 86 % | Hersteller: Electronic Arts

Die technisch schwächste Version des Spiels, aber nach wie vor ein sehr, sehr guter Titel!

Monster Hunter 3 Ultimate
Spielspaß: 80 % | Hersteller: Nintendo

–
–

MARIO KART 8

Neue Wii-U-Spiele gab es im letzten Monat exakt … null. Dafür kam fetter DLC-Nachschub, etwa zu *Mario Kart 8!*

Stets aktuell: Die 50 besten Wii-U-Spiele – mit N-ZONE-Ausgabenverzeichnis zum einfachen Nachschlagen

Assassin's Creed 3
Test (01/13): 88 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Ubisoft

Assassin's Creed 4: Black Flag
Test (01/14): 87 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Ubisoft

Batman: Arkham City Armoured Edition
Test (01/13): 85 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Warner

Batman: Arkham Origins
Test (12/13): 82 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Warner

Bayonetta
Test (11/14): 90 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Bayonetta 2
Test (11/14): 93 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Call of Duty: Black Ops 2
Test (01/13): 87 % | Genre: Ego-Shooter | Hersteller: Activision

Call of Duty: Ghosts
Test (01/14): 87 % | Genre: Ego-Shooter | Hersteller: Activision

Captain Toad: Treasure Tracker
Test (01/15): 81 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Darksiders 2
Test (01/13): 83 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: THQ

Deus Ex: Human Revolution
Test (12/13): 88 % | Genre: Action | Hersteller: Square Enix

Disney Infinity
Test (10/13): 78 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Disney

Donkey Kong Country: Tropical Freeze
Test (03/14): 89 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Game & Wario
Test (07/13): 81 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Hyrule Warriors
Test (10/14): 84 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Injustice: Götter unter uns
Test (06/13): 80 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Warner

Just Dance 4
Test (01/13): 80 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Ubisoft

Kirby und der Regenbogen-Pinsel
Test (05/15): 83 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Lego Batman 2: DC Super Heroes
Test (07/13): 79 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

Lego Batman 3: Jenseits von Gotham
Test (12/14): 81 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: THQ

Lego City: Undercover
Test (04/13): 82 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

Lego: Der Hobbit
Test (06/14): 78 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Warner

Lego Marvel Super Heroes
Test (04/13): 84 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Warner

Mario Kart 8
Test (06/14): 89 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Mario Party 10
Test (04/15): 82 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Marvel Avengers
Test (01/13): 77 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Ubisoft

Mass Effect 3: Special Edition
Test (01/13): 86 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: EA

Monster Hunter 3 Ultimate
Test (04/13): 80 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

NBA 2K13
Test (03/13): 89 % | Genre: Sport | Hersteller: 2K Games

Need for Speed: Most Wanted
Test (05/13): 85 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: EA

New Super Luigi U
Test (08/13): 80 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

New Super Mario Bros. U
Test (12/12): 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Nintendo Land
Test (12/12): 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Pikmin 3
Test (08/13): 91 % | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Rayman Legends
Test (10/13): 93 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Ubisoft

Resident Evil: Revelations
Test (06/13): 80 % | Genre: Action | Hersteller: Capcom

Sing Party
Test (03/13): 79 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Skylanders: Giants
Test (01/13): 82 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Activision

Skylanders: Swap Force
Test (12/13): 82 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Activision

Skylanders: Trap Team
Test (11/14): 83 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Activision

Sonic & All-Stars Racing Transformed
Test (01/13): 85 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Sega

Splinter Cell: Blacklist
Test (10/13): 83 % | Genre: Action | Hersteller: Ubisoft

Super Mario 3D World
Test (01/14): 92 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Smash Bros. für Wii U
Test (01/15): 91 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Nintendo

Tekken Tag Tournament 2
Test (12/12): 85 % | Genre: Beat 'em Up I Hersteller: Bandai Namco

The Legend of Zelda: The Wind Waker HD
Test (11/13): 91 % | Genre: Action-Adv. I Hersteller: Nintendo

The Wonderful 101
Test (09/13): 83 % | Genre: Action I Hersteller: Nintendo

Watch Dogs
Test (01/15): 79 % | Genre: Action I Hersteller: Ubisoft

Your Shape: Fitness Evolved 2013
Test (01/13): 84 % | Genre: Geschicklichkeit I Hersteller: Ubisoft

ZombiU
Test (01/13): 84 % | Genre: Action I Hersteller: Ubisoft

FRISCH RENOVIERT!

Ihr wollt unsere Topspiele-Seiten abwechslungsreicher, interessanter und spannender? Freunde, das bekommen wir hin! Ab sofort haben wir euch auf diesen Seiten diverse neue kleine Rubriken im steten Wechsel anzubieten. Mit dabei sind …

- **My Two Coins: 100 % Meinung pur – hier sprechen sich unsere Redakteure zu aktuellen Themen aus.**
- **The Other Castle: der Blick über den Tellerrand – wir stellen euch Spiele abseits des Nintendo-Kosmos vor.**
- **Retrorätseln: Testet euren Nerdfaktor! Wir suchen ein Retro-Spiel – könnt ihr erraten, welches es ist?**
- **Super Effective: Hier präsentieren wir euch kleine Tipps und Tricks zu aktuellen Games & Retro-Spielen.**
- **Treasure Tracker: Wir haben über 600 Wii-U-/3DS-Spiele getestet, nicht alle finden in unserer Liste Platz – darum buddeln wir hier tolle Spiele nochmal aus!**
- **Koop-Modus: 100 % Meinung pur mal zwei – unsere Redakteure fachsimpeln über Spiele und mehr.**

LOS GEHT'S

MY TWO COINS

***Splatoon* macht tierisch viel Spaß, trotzdem wird es von vielen Shooter-Fans ob seiner niedlichen Aufmachung nicht ernst genommen. Wie männlich muss ein Ballerspiel eigentlich sein?**

Ich habe in meiner Gamer-Karriere etliche Online-Shooter gezockt. Das ging bereits vor zig Jahren im heimischen Netzwerk mit *Doom* los, setzte sich dann über 4.000 (!) Stunden lang in *Planetside* und nach einem Abstecher zu *Resistance 2* (Yay! Medic!) später noch mit *Tabula Rasa* und *Global Agenda* (Yay! Nochmal Medic!) fort. Das Einzige dieser Ballerspiele, das auch nur halbwegs in Richtung realistisches Militärszenario ging, war *Resistance 2*. *Tabula Rasa*? Science-Fiction. *Global Agenda* und *Planetside*? Eher auf Comicstil getrimmte Ballerei. *Doom*? Herrlich überzeichneter B-Movie-Charme.

Gezockt hab ich dabei immer in derselben Gilde, mit einer Ausnahme: *Resistance 2*. Hier war ich solo unterwegs – und genau deswegen hatte ich dort am wenigsten Spaß. In Online-Shootern sind die Spieler der Inhalt, die Hauptmotivationsquelle, der größte Anreiz, um Maus, Controller oder Gamepad in die Hand zu nehmen und gemeinsam die Nächte durchzudaddeln. Wer sich hier ob falsch verstandener Männlichkeit selbst künstliche Spielspaßbarrikaden bei einem Ballerspiel ohne Munition, Panzer, Killstreaks, Frags und Explosionen aufbaut, wird am Ende genau das haben: weniger Spaß. Mit *Splatoon* greift Nintendos Kiddie-Image schamlos eine Bastion des virtuellen Männer-Egos an: Online-Kriegs-Shooter. Und das macht es frecherweise auch noch richtig gut! *Splatoon* ist ein Genre-Troll. Und ich lache gerne mit ihm mit!

Die vielleicht beste Retro-Spielebibliothek der Welt: Nintendos Virtual Console ist eines der absoluten Wii-U-Highlights. Lasst euch diese Klassiker nicht entgehen!

JUMP & RUN

SUPER MARIO 64

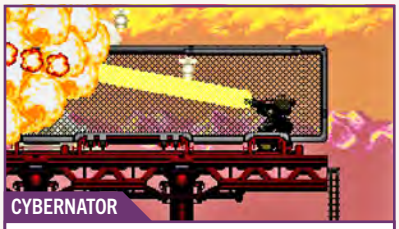
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

Für unumstrittene Meisterwerke wie dieses Jump & Run wurde die Höchstpunktzahl erfunden.

Mega Man X
Spielspaß: 10 | Hersteller: Capcom

Super Mario Bros. 3
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

ACTION



CYBERNATOR

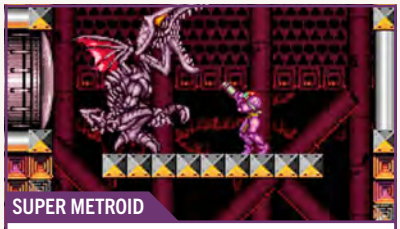
Spielspaß: 9 | Hersteller: Masaya

Ein unheimlich griffiger, genialer Action-Mechtitel, bei dem nur die besten Spieler das Ende sehen.

Contra 3: The Alien Wars
Spielspaß: 9 | Hersteller: Konami

Super Castlevania IV
Spielspaß: 9 | Hersteller: Konami

(ACTION)-ADVENTURE



SUPER METROID

Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

Kauft euch dieses Meisterwerk! Es wird eure Sicht auf andere Videospiele für immer verändern.

The Legend of Zelda: A Link to the Past
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

Metroid Prime Trilogy
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

BEAT 'EM UP

STREET FIGHTER 2

Spielspaß: 9 | Hersteller: Capcom

Ihr solltet der New-Challenger-Version den Vorzug geben, sie bietet die beste Preis-Leistung von allen Fassungen.

Street Fighter Alpha 2
Spielspaß: 8 | Hersteller: Capcom

Final Fight 1-3
Spielspaß: 7 | Hersteller: Capcom

STRATEGIE/SIMULATION

ADVANCE WARS

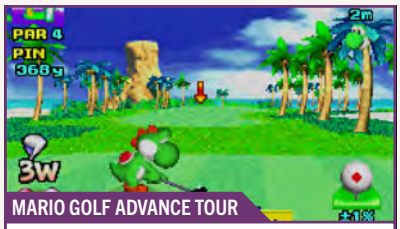
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Ein astreiner Strategie-Brocken, der einen leichten Einstieg mit komplexen Gefechten vereint

Uncharted Waters: New Horizons
Spielspaß: 8 | Hersteller: Koei

Nobunaga's Ambition
Spielspaß: 7 | Hersteller: Koei

SPORT



MARIO GOLF ADVANCE TOUR

Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

Herrlich gut gealtertes Golfspiel – für Fans des Rasensports auch heute noch einen Kauf wert.

NES Open Tournament Golf
Spielspaß: 4 | Hersteller: Nintendo

Volleyball
Spielspaß: 3 | Hersteller: Nintendo

GESCHICKLICHKEIT

PUNCH-OUT!!

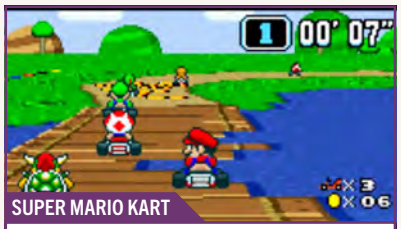
Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

Beinharter Reflextest am Controller kombiniert mit herrlich schräg animierten Charakteren. Tolles Teil.

Wario's Woods
Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

Wario Ware Inc.: Minigame Mania
Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

RENNSPIEL



SUPER MARIO KART

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Die KI ist heutzutage etwas lasch, zusammen mit einem menschlichen Gegner aber ein total genialer Fun-Racer!

F-Zero
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

F-Zero: Maximum Velocity
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

ROLLENSPIEL

EARTHBOUND

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Die Mutter aller verschobenen Rollenspiele findet endlich ihren Weg nach Europa! Eine echte Legende.

Breath of Fire 2
Spielspaß: 8 | Hersteller: Capcom

Golden Sun
Spielspaß: 8 | Hersteller: Camelot Software

SIN & PUNISHMENT: SUCCESSOR OF THE SKIES

Steht euch der Sinn mal wieder nach einem saftigen Shoot 'em Up, ganz nach Arcade-Stil? Dann seid ihr bei *S&P* genau richtig!

Die Top 50 Wii-U-VC-Games: Legenden aus 30 Jahren Videospiel-Kultur samt N-ZONE-Ausgabenverzeichnis

Advance Wars
Test (05/14): 9 | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Axelay
Test (03/15): 8 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Breath of Fire 2
Test (11/13): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Capcom

Castlevania: Circle of the Moon
Test (03/15): 8 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Konami

Castlevania: Harmony of Dissonance
Test (04/15): 8 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Konami

Cybernator
Test (04/15): 9 | Genre: Action| Hersteller: Masaya

Demon's Crest
Test (03/15): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Capcom

NEU Donkey Kong 64
Test (6/15): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rare

Donkey Kong Country
Test (12/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rare

Donkey Kong Country 2
Test (12/14): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rare

Donkey Kong Country 3
Test (12/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rare

Donkey Kong Country Returns
Test (03/15): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Earthbound
Test (09/13): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

F-Zero: GP Legend
Test (02/15): 8 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

F-Zero: Maximum Velocity
Test (05/14): 8 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Fire Emblem: The Secret Stones
Test (02/15): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Intelligent Systems

Gargoyle's Quest 2
Test (10/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Ghosts 'n Goblins
Test (08/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Golden Sun
Test (05/14): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Camelot

Golden Sun 2: Die vergessene Epoche
Test (01/15): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Camelot

Kirby: Nightmare in Dreamland
Test (09/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Kirby's Dream Land 3
Test (09/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Mario & Luigi: Superstar Saga
Test (05/14): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Mario Golf Advance Tour
Test (10/14): 8 | Genre: Sportspiel | Hersteller: Camelot

Mario Power Tennis
Test (08/14): 8 | Genre: Action | Hersteller: Camelot Software

Mega Man 5
Test (09/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man 7
Test (01/15): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man X
Test (11/13): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man X2
Test (01/14): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man Zero
Test (02/15): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Metroid
Test (09/13): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Metroid Fusion
Test (05/14): 9 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Metroid Prime Trilogy
Test (03/15): 10 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

Metroid: Zero Mission
Test (05/15): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

Pop'n Twinbee
Test (09/14): 8 | Genre: Action | Hersteller: Konami

NEU Sin & Punishment: Successor of the Skies
Test (09/14): 8 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Street Fighter 2
Test (10/13): 9 | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Capcom

Street Fighter Alpha 2
Test (11/14): 8 | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Capcom

Super Castlevania IV
Test (12/13): 9 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Super Ghouls 'n Ghosts
Test (08/13): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

NEU Super Mario 64
Test (06/15): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Bros. 3
Test (03/14): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Galaxy 2
Test (03/15): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Kart
Test (05/14): 9 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Super Metroid
Test (07/13): 10 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of the Mystical Ninja
Test (03/14): 8 | Genre: Action | Hersteller: Konami

The Legend of Zelda: A Link to the Past
Test (02/14): 10 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: The Minish Cap
Test (08/14): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

Wario Land 4
Test (08/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Yoshi's Island
Test (05/14): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Die aktuell 30 besten eShop-Titel für Wii U!

NEU Affordable Space Adventures
Test (06/15): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nifflas

Armillo
Test (08/14): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Fuzzy Wuzzy

Art of Balance
Test (11/14): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Shin'en

Bit.Trip Runner 2
Test (06/13): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Gaijin Games

Child of Light
Test (06/14): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Ubisoft

Ducktales Remastered
Test (10/13): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: WayForward Tech

Giana Sisters: Twisted Dreams
Test (10/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Black Forest Games

Guacamelee! Super Turbo Championship Edition
Test (8/14): 9 | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Drinkbox Studios

Hyrule Warriors: (Twilight Princess) DLC
Test (12/14): 8 | Genre: Action | Hersteller: Omega Force

Lone Survivor: Director's Cut
Test (12/14): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Curve Studios

Mario Kart 8 DLC Pack 1
Test (01/15): 9 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Mario vs. Donkey Kong: Tipping Stars
Test (04/15): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Mighty Switch Force!
Test (02/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Neko

Mighty Switch Force! 2
Test (12/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: WayForward Tech.

NES Remix 2
Test (06/14): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Olliolli
Test (05/15): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Roll7

Puddle
Test (01/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Neko

Retro City Rampage
Test (04/13): 8 | Genre: Action | Hersteller: Vblank Entertainment

Shantae and the Pirate's Curse
Test (04/15): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Wayforward

Shovel Knight
Test (01/15): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Yacht Club Games

Stealth Inc. 2
Test (12/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Curve Studios

Steamworld Dig
Test (10/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Image & Form

Swords and Soldiers HD
Test (08/14): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Two Tribes

Teslagrad
Test (11/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rain Games

The Cave
Test (03/13): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Double Fine

The Fall
Test (05/15): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Over the Moon

Thomas was Alone
Test (03/13): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Double Fine

Toki Tori 1
Test (01/14): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Two Tribes

Trine 2: Director's Cut
Test (01/13): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Frozenbyte

Zen Pinball 2
Test (03/13): 8 | Genre: Simulation | Hersteller: Zen Studios

Alle Top-Games auf einen Blick: Auch für Nintendos aktuellen Handheld fassen wir die Genre-Spitzenreiter sowie die momentan besten 3DS-Spiele zusammen.

ACTION

RESIDENT EVIL: REVELATIONS
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Capcom

Spannende Story, beeindruckende Technik, klasse Atmosphäre – ein Megahit aus dem Jahr 2012!

Metal Gear Solid: Snake Eater 3D
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Konami

Star Fox 64 3D
Spielspaß: 84 % | Hersteller: Nintendo

(ACTION)-ADVENTURE

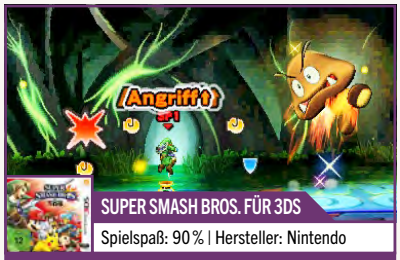
ZELDA: MAJORA'S MASK 3D
Spielspaß: 92 % | Hersteller: Nintendo

Genauso gut wie immer, aber noch besser als jemals zuvor: ein absolutes *Zelda*- und Remake-Meisterwerk!

The Legend of Zelda: A Link between Worlds
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

BEAT 'EM UP



SUPER SMASH BROS. FÜR 3DS
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Klopperei vom Feinsten: eine würdige Fortsetzung und ein sehr gelungener Handheld-Einstand der Kultreihe

Super Street Fighter IV 3D Edition
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Capcom

Dead or Alive: Dimensions
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Tecmo Koei

GESCHICKLICHKEIT

PROF. LAYTON: DAS VERMÄCHTNIS V. ASLANT
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo

Ein würdiger Abschluss der beliebten Puzzle-Serie, auch wenn echte Innovationen wieder mal fehlen

Professor Layton und die Maske der Wunder
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo

Tetris
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Nintendo

JUMP & RUN

NEW SUPER MARIO BROS. 2
Spielspaß: 91 % | Hersteller: Nintendo

Extrem motivierender Hüpf-Altmeister mit tollem Gameplay und spaßigem Koop-Modus

Super Mario 3D Land
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Donkey Kong Country Returns 3D
Spielspaß: 86 % | Hersteller: Nintendo

RENNSPIEL

MARIO KART 7
Spielspaß: 94 % | Hersteller: Nintendo

Exquisiter Onlinemodus trifft perfekte Balance und Steuerung – der Solomodus ist aber viel zu leicht.

Sonic & All-Stars: Racing Transformed
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Sega

F1 2011
Spielspaß: 81 % | Codemasters

ROLLENSPIEL

POKÉMON X UND Y
Spielspaß: 94 % | Hersteller: Nintendo

Viele mutige Neuerungen machen *X* und *Y* zu den besten *Pokémon*-Spielen seit Bestehen der Serie!

Etrian Odyssey IV: Legends of the Titan
Spielspaß: 91 % | Hersteller: NIS America

Bravely Default For the Sequel
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Square Enix

SIMULATION/STRATEGIE

FIRE EMBLEM: AWAKENING
Spielspaß: 89 % | Hersteller: Nintendo

Ein absolutes Meisterwerk, das nicht nur die Strategie-Spieler unter den 3DS-Besitzern begeistern wird

Tomodachi Life
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Nintendo

Animal Crossing: New Leaf
Spielspaß: 80 % | Hersteller: Nintendo

SPORT

MARIO GOLF: WORLD TOUR
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Nintendo

Die Welttournee des sportlichen Klempners ist das bisher gelungenste Golfspiel im Mario-Universum.

PES 2011 3D
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Konami

Mario Tennis Open
Spielspaß: 84 % | Hersteller: Nintendo

PUZZLE & DRAGONS Z

Fängt ganz sanft an, steigert sich dann aber zu einem wirklich kniffligen Knobelspiel – für kleines Geld zwei Games in einem!

Stets aktuell: Die 50 besten 3DS-Spiele – mit N-ZONE-Ausgabenverzeichnis zum einfachen Nachschlagen

Bravely Default For the Sequel
Test (01/14): 88 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Square Enix

Crush 3D
Test (02/12): 83 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Sega

Dead or Alive: Dimensions
Test (06/11): 85 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Tecmo Koei

Donkey Kong Country Returns 3D
Test (06/13): 86 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Etrian Odyssey IV: Legends of the Titan
Test (10/13): 91 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: NIS America

Etrian Odyssey Untold: The Millennium Girl
Test (06/14): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: NIS America

Fantasy Life
Test (10/14): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

FIFA 12
Test (11/11): 82 % | Genre: Sport | Hersteller: Electronic Arts

FIFA 13
Test (11/12): 82 % | Genre: Sport | Hersteller: Electronic Arts

Fire Emblem: Awakening
Test (05/13): 89 % | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Kid Icarus: Uprising
Test (04/12): 83 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance
Test (08/12): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Square Enix

Luigi's Mansion 2
Test (04/13): 85 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Mario Golf: World Tour
Test (06/14): 87 % | Genre: Sportspiel | Hersteller: Nintendo

Mario & Luigi: Dream Team Bros.
Test (08/13): 83 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Mario Kart 7
Test (01/12): 94 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Metal Gear Solid: Snake Eater 3D
Test (04/12): 87 % | Genre: Action | Hersteller: Konami

Monster Hunter 4 Ultimate
Test (03/15): 84 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

New Super Mario Bros. 2
Test (09/12): 91 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Persona Q: Shadow of the Labyrinth
Test (01/15): 88 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Atlus

Phoenix Wright: Ace Attorney – Dual Destinies
Test (12/13): 83 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Pokémon Alpha Saphir und Omega Rubin
Test (12/14): 86 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Pokémon X und Y
Test (11/13): 94 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Professor Layton und das Vermächtnis von Aslant
Test (12/13): 88 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Professor Layton und die Maske der Wunder
Test (11/12): 88 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Professor Layton vs. Phoenix Wright: Ace Attorney
Test (04/14): 87 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Project X Zone
Test (09/13): 82 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Bandai Namco

NEU Puzzle & Dragons Z/Super Mario Bros. Edition
Test (06/15): 87 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Resident Evil: Revelations
Test (02/12): 88 % | Genre: Action | Hersteller: Capcom

Senran Kagura Burst
Test (04/14): 83 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Nintendo

Shin Megami Tensei – Devil Summoner: Soul Hackers
Test (11/13): 82 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: NIS America

Shin Megami Tensei 4
Test (12/14): 88 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Atlus

Skylanders: Giants
Test (12/12): 82 % | Genre: Adventure | Hersteller: Activision

Sonic & All-Stars: Racing Transformed
Test (03/13): 85 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Sega

Sonic Generations
Test (12/11): 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Sega

Super Mario 3D Land
Test (12/11): 90 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Pokémon Rumble
Test (01/11): 85 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Super Smash Bros. für Nintendo 3DS
Test (11/14): 90 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Nintendo

Super Street Fighter IV 3D Edition
Test (04/11): 88 % | Genre: Beat 'em Up I Hersteller: Capcom

Tetris
Test (12/11): 85 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: A Link between Worlds
Test (12/13): 90 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Majora's Mask 3D
Test (03/15): 92 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D
Test (07/11): 90 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

Theatrhythm Final Fantasy
Test (08/12): 83 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Square Enix

Theatrhythm Final Fantasy: Curtain Call
Test (10/14): 85 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Square Enix

Tomodachi Life
Test (08/14): 85 % | Genre: Simulation | Hersteller: Nintendo

Ultimate NES Remix
Test (12/14): 82 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Xenoblade Chronicles 3D
Test (05/15): 85 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Yoshi's New Island
Test (04/14): 81 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Zero Escape: Virtue's Last Reward
Test (05/13): 88 % | Genre: Adventure | Hersteller: Rising Star

SUPER EFFECTIVE

In der Erstausgabe unserer Super-Effective-Rubrik bringen wir euch das Kampfsystem aus *Fossil Fighters Frontier* näher.

Leider hat die neuste Dino-Klopperei (Test ab Seite 48) mit einem ziemlich verworrenen Angriffs-System zu kämpfen – da können wir es gut verstehen, wenn sich die Spieler schnell auf Button Mashing, planlose Attacken und automatische Gefechte einstellen. Das muss aber nicht sein – wir erklären euch die etwas kompliziert geratene Duell-Mechanik gerne!

Das weniger komplexe, weil immer statische System sind die **Elemente** (siehe oberer Screenshot). Jeder Dino im Spiel gehört einer von fünf Gruppen an: Wasser, Feuer, Luft, Erde oder Neutral. Wasser ist dabei stark gegen Feuer, Feuer ist effektiv gegen Luft, Luft besiegt ratzfatz Erde und Erde wiederum schlägt Wasser. Neutrale Dinosaurier haben gegenüber keiner Klasse einen Angriffsbonus, erleiden aber auch niemals mehr Schaden durch einen anderen Elementartyp. Wenn ihr also auf dem Duellfeld mehreren Dinos gegenübersteht, solltet ihr immer die Saurier angreifen, die eurem eigenen Urzeitviech gegenüber schwach sind – das gibt dicke Bonuspunkte! Hütet euch aber gleichzeitig vor Angriffen durch Gegner, die einen euch überlegenen Elementartyp besitzen – hier hilft zur Not das Aktivieren von Verteidigungs-Upgrades.

Etwas kniffliger sind die **Haltungen**, die ebenfalls den angerichteten Schaden auf dem Duellfeld verändern können. Insgesamt gibt es vier Haltungen: aufwärts, abwärts, vorwärts und rückwärts (siehe unten). Die meisten Saurier sind in bestimmten Haltungen stark (nehmen bei gegnerischen Angriffen weniger Schaden) oder schwach (nehmen bei gegnerischen Attacken mehr Schaden). Anders als die Elemente könnt ihr eure Haltungen im Kampf spontan ändern – einige Fähigkeiten im Gefecht bringen euren Kämpfer zum Beispiel in eine neue Angriffsposition. In welchen Haltungen euer Lieblingsdino empfindlich oder besonders widerstandsfähig ist, erfahrt ihr auf seiner Info-Karte. Idealerweise attackiert ihr also immer einen Gegner in schwacher Haltung mit einem euch gegenüber empfindlichen Element-Typ (hier reicht dann oft ein einziger Schlag!), während ihr gleichzeitig immer eine möglichst starke Haltung einnehmt.

Nintendos Kleiner ganz groß: Gerade bei der stets wachsenden Virtual-Console-Bibliothek für den 3DS verliert man schnell den Überblick. Wir helfen euch!

ACTION

NINJA GAIDEN II

Spielspaß: 9 | Hersteller: Tecmo Koei

Ein wahrer Ninja kennt keinen Frust: sauguter, aber brutal schwerer Action-Sidescroller für Kenner und Könner

Blaster Master
Spielspaß: 9 | Hersteller: Sunsoft

Shinobi
Spielspaß: 8 | Hersteller: Sega

(ACTION-)ADVENTURE

THE LEGEND OF ZELDA: LINK'S AWAKENING DX

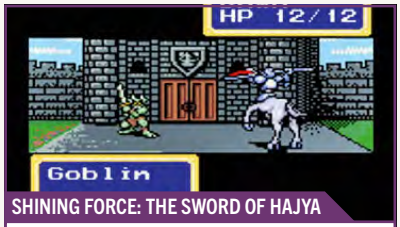
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Ein echtes Meisterwerk: Bahn frei für das mit Abstand beste reine Handheld-*Zelda*-Abenteuer!

Castlevania 3: Dracula's Curse
Spielspaß: 9 | Hersteller: Konami

Metroid 2: Return of Samus
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

ROLLENSPIEL



SHINING FORCE: THE SWORD OF HAJYA

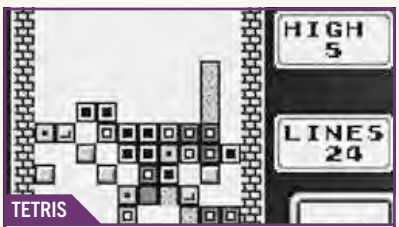
Spielspaß: 8 | Hersteller: Kemco

Ein interessanter Rollenspiel-Klassiker für geduldige Abenteurer. Für seine Zeit echt schick!

The Sword of Hope 2
Spielspaß: 8 | Hersteller: Kemco

Legend of the River King
Spielspaß: 6 | Hersteller: Natsume

GESCHICKLICHKEIT



TETRIS

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Der zeitlose Klassiker ist ein Mitbegründer des Erfolgs von Nintendo – wir würdigen ihn mit diesem Ehrenplatz.

Toki Tori
Spielspaß: 9 | Hersteller: Two Tribes

Catrap
Spielspaß: 8 | Hersteller: ASK

JUMP & RUN

WARIO LAND 2

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Schwächen minimiert, Stärken maximiert – und das sogar in der Game-Boy-Color-Version!

Super Mario Land 2: Six Golden Coins
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Kid Icarus: Von Mythen und Monstern
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

SPORTSPIEL/RENNSPIEL

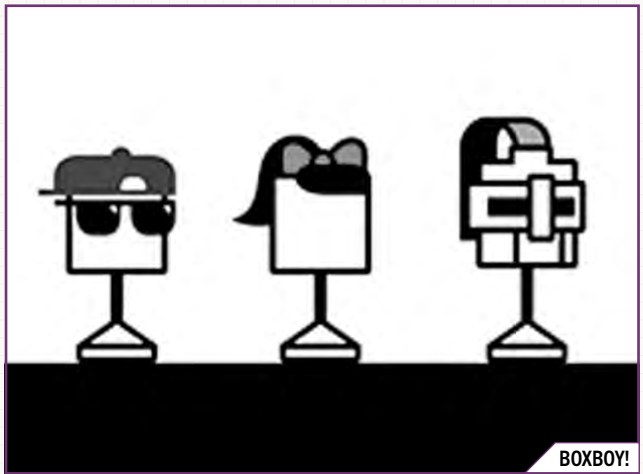
GOLF

Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

Das hohe Alter mag man der zweckmäßigen Grafik anmerken, der zugänglichen Technik aber nicht.

Punch-Out!
Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

Tennis
Spielspaß: 6 | Hersteller: Nintendo



BOXBOY!

Mit Ausrufezeichen! Das setzt der kleine Boxboy aber auch mit Recht, denn so charmant wurde unsere Redaktion schon lange nicht mehr an die feine Game-Boy-Zeit erinnert. Ein tolles Teil!

MIGHTY GUNVOLT

Erinnert euch *Azure Striker Gunvolt* (nächste Seite) ein wenig an *Mega Man X*? Uns auch! Und erinnert euch *Mighty Gunvolt* etwas an das Ur-*Mega Man*? Yep, uns ebenfalls! Zufall? Wohl nicht.

AZURE STRIKER GUNVOLT

Auch auf VC-Spiele mussten wir diesmal weitgehend verzichten, dafür bekam der eShop endlich mal wieder kompetenten Nachschub!

Tragbare Hall of Fame: Wir zeigen euch die 50 besten 3DS-VC-Spiele samt N-ZONE-Ausgabenverzeichnis.

3D Out Run
Test (05/15): 9 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Sega

Afterburner 2
Test (03/15): 7 | Genre: Action | Hersteller: Sega

Blaster Master
Test (03/13): 9 | Genre: Action | Hersteller: Sunsoft

Castlevania
Test (04/13): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Konami

Castlevania 3: Dracula's Curse
Test (08/14): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Konami

Catrap
Test (12/11): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: ASK

Columns
Test (08/13): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Sega

Donkey Kong
Test (08/11): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Donkey Kong Land 2
Test (08/11): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rare

Dr. Mario
Test (05/12): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Game & Watch Gallery 2
Test (07/12): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Ghosts 'n Goblins
Test (03/13): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Golf
Test (12/11): 7 | Genre: Sportspiel | Hersteller: Nintendo

Gradius
Test (01/13): 7 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Kid Icarus: Von Mythen und Monstern
Test (05/12): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Kirby's Block Ball
Test (04/12): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: HAL

Kirby's Dream Land
Test (08/11): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: HAL

Kirby's Dream Land 2
Test (07/12): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Life Force
Test (02/14): 8 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Lock 'n Chase
Test (01/12): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Data East

Mega Man
Test (12/12): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man 2
Test (04/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man 3
Test (10/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Metroid 2: Return of Samus
Test (01/12): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Ninja Gaiden
Test (01/13): 8 | Genre: Action | Hersteller: Tecmo Koei

Ninja Gaiden 2
Test (10/13): 9 | Genre: Action | Hersteller: Tecmo Koei

Ninja Gaiden 3: The Ancient Ship of Doom
Test (03/14): 9 | Genre: Action | Hersteller: Tecmo Koei

Pokémon Trading Card Game
Test (09/14): 7 | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Punch-Out!!
Test (05/12): 7 | Genre: Sport | Hersteller: Nintendo

Shantae
Test (09/13): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: WayForward

Shining Force: The Sword of Hajya
Test (08/13): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Sega

Shinobi
Test (06/12): 8 | Genre: Action | Hersteller: Sega

Sonic the Hedgehog
Test (08/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Sega

Super Mario Bros. 3
Test (03/14): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Bros. Deluxe
Test (04/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Bros. The Lost Levels
Test (03/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Land
Test (07/11): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Land 2: Six Golden Coins
Test (11/11): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Tetris
Test (03/12): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda
Test (06/12): 7 | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Link's Awakening DX
Test (07/11): 9 | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Oracle of Seasons
Test (07/13): 8 | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

The Sword of Hope 2
Test (10/12): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Kemco

Toki Tori
Test (10/12): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Two Tribes

Trip World
Test (03/12): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Sunsoft

Wario Land 2
Test (09/12): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Wario Land 3
Test (02/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Wario Land: Super Mario Land 3
Test (02/13): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Wario's Woods
Test (12/13): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Wrecking Crew
Test (05/13): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Die 30 besten 3DS-eShop-Titel – viel Spaß!

3D Fantasy Zone
Test (04/15): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Sega

Ace Attorney Trilogy
Test (02/15): 9 | Genre: Adventure | Hersteller: Capcom

Aero Porter
Test (01/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Level-5

Attack of the Friday Monsters
Test (09/13): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Level-5

NEU Azure Striker Gunvolt
Test (06/15): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Inti Creates

NEU Boxboy!
Test (06/15): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: HAL Laboratory

Cave Story
Test (06/14): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nicalis

Conception 2
Test (08/14): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Atlus

Crimson Shroud
Test (02/13): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Level-5

Escapevektor
Test (03/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nnooo

Fallblox
Test (01/13): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Intelligent Sys.

Fractured Soul
Test (03/13): 8 | Genre: Action | Hersteller: Endgame Studios

Fun! Fun! Minigolf Touch!
Test (05/12): 8 | Genre: Sportspiel | Hersteller: Shin'en

Hydroventure Spin Cycle
Test (02/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Korg M01D
Test (01/14): 8 | Genre: Anwendung | Hersteller: Detune

Mario and Donkey Kong: Minis on the Move
Test (07/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Mario vs. Donkey Kong: Tipping Stars
Test (04/15): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Mighty Switch Force
Test (03/12): 9 | Genre: Action | Hersteller: Wayforward

Nintendo Pocket Football Club
Test (05/14): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Olliolli
Test (05/15): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Roll7

Picross e3
Test (01/14): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Jupiter

Rhythm Hunter: HarmoKnight
Test (05/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Rune Factory 4
Test (02/15): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: XSEED Games

Sayonara Umiharakawase
Test (06/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Agatsuma Entert.

Shantae and the Pirate's Curse
Test (04/15): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: WayForward

Tetris
Test (07/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Hudson Soft

The Denpa Men
Test (02/13): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Genius Sonority

The Denpa Men 3: The Rise of Digitoll
Test (08/14): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Genius Sonority

VVVVVV
Test (07/12): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nicalis

Wizard Defenders
Test (02/13): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Teyon

Diese Spiele sind derzeit angesagt! Auf dieser Seite erfahrt ihr, welche Games sich im Moment am besten verkaufen und von unseren Lesern sowie der Redaktion am liebsten gespielt werden.

TOP 10 SATURN (Wii U)

1		**SPLATOON** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 07/15 Spielspaß: 90% Nintendos bunter Online-Shooter hat die Charts im Sturm erobert!	
2	**KIRBY UND DER REGENBOGEN-PINSEL**	Entwickler: Hal Laboratory Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/15 Spielspaß: 83%
3	**SUPER SMASH BROS.**	Entwickler: Sora Ltd./Bandai Namco Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/15 Spielspaß: 91%
4	**MARIO PARTY 10**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/15 Spielspaß: 82%
5	**MARIO KART 8**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/14 Spielspaß: 89%
6	**SUPER MARIO 3D WORLD**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/14 Spielspaß: 92%
7	**CAPTAIN TOAD: TREASURE TRACKER**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/15 Spielspaß: 81%
8	**NEW SUPER MARIO BROS. U**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/12 Spielspaß: 85%
9	**HYRULE WARRIORS**	Entwickler: Omega Force/Nin. Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 10/14 Spielspaß: 84%
10	**DONKEY KONG COUNTRY: TROPICAL FREEZE**	Entwickler: Retro Studios Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 03/14 Spielspaß: 89%

TOP 10 LESER (Wii U)

1		**SPLATOON** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 07/15 Spielspaß: 90% Keine Frage, bei unseren Lesern wird derzeit vor allem *Splatoon* gezockt.	
2	**SUPER SMASH BROS.**	Entwickler: Sora Ltd./Bandai Namco Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/15 Spielspaß: 91%
3	**MARIO KART 8**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/14 Spielspaß: 89%
4	**KIRBY UND DER REGENBOGEN-PINSEL**	Entwickler: Hal Laboratory Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/15 Spielspaß: 83%
5	**MARIO PARTY 10**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/15 Spielspaß: 82%
6	**SUPER MARIO 3D WORLD**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/14 Spielspaß: 92%
7	**HYRULE WARRIORS**	Entwickler: Omega Force/Nin. Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 10/14 Spielspaß: 84%
8	**CAPTAIN TOAD: TREASURE TRACKER**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/15 Spielspaß: 81%
9	**BAYONETTA 2**	Entwickler: Platinum Games Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/14 Spielspaß: 93%
10	**DONKEY KONG COUNTRY: TROPICAL FREEZE**	Entwickler: Retro Studios Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 03/14 Spielspaß: 89%

TOP 10 REDAKTION (Wii U)

1		**SPLATOON** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 07/15 Spielspaß: 90% Bei uns in der Redaktion ist der Shooter ebenfalls das Highlight. Er ist eben spitze!	
2	**SUPER SMASH BROS.**	Entwickler: Sora Ltd./Bandai Namco Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/15 Spielspaß: 91%
3	**KIRBY UND DER REGENBOGEN-PINSEL**	Entwickler: Hal Laboratory Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/15 Spielspaß: 83%
4	**MARIO PARTY 10**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/15 Spielspaß: 82%
5	**BAYONETTA 2**	Entwickler: Platinum Games Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/14 Spielspaß: 93%
6	**HYRULE WARRIORS**	Entwickler: Omega Force/Nin. Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 10/14 Spielspaß: 84%
7	**CAPTAIN TOAD: TREASURE TRACKER**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/15 Spielspaß: 81%
8	**SUPER MARIO 3D WORLD**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/14 Spielspaß: 92%
9	**DONKEY KONG COUNTRY: TROPICAL FREEZE**	Entwickler: Retro Studios Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 03/14 Spielspaß: 89%
10	**THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER HD**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/13 Spielspaß: 91%

TOP 10 SATURN (3DS)

1		**POKÉMON OMEGA RUBRIN UND ALPHA SAPHIR** Entwickler: Gamefreak Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 12/14 Spielspaß: 86% Nach dem Hattrick wird *Zelda* nun doch von *Pokémon* verdrängt.	
2	**ANIMAL CROSSING: NEW LEAF**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/13 Spielspaß: 80%
3	**TOMODACHI LIFE**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/14 Spielspaß: 85%
4	**PUZZLE & DRAGONS Z/SUPER MARIO BROS. EDITION**	Entwickler: GungHo Online Ent. Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/15 Spielspaß: 87%
5	**SUPER SMASH BROS.**	Entwickler: Sora Ltd./Bandai Na. Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/14 Spielspaß: 90%
6	**THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK 3D**	Entwickler: Grezzo/Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 03/15 Spielspaß: 92%
7	**MARIO KART 7**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/12 Spielspaß: 94%
8	**MONSTER HUNTER 4 ULTIMATE**	Entwickler: Capcom Hersteller: Capcom	Test in: N-ZONE 03/15 Spielspaß: 84%
9	**POKÉMON X UND Y**	Entwickler: Game Freak Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/13 Spielspaß: 94%
10	**NEW SUPER MARIO BROS. 2**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/12 Spielspaß: 91%

TOP 10 LESER (3DS)

1		**THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK 3D** Entwickler: Grezzo/Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 03/15 Spielspaß: 92% Bei den Lesern steht immer noch der Zipfelmützen-Träger an erster Stelle.	
2	**XENOBLADE CHRONICLES 3D**	Entwickler: Monster Games Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/15 Spielspaß: 85%
3	**SUPER SMASH BROS.**	Entwickler: Sora Ltd./Bandai Na. Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/14 Spielspaß: 90%
4	**POKÉMON OMEGA RUBIN UND ALPHA SAPHIR**	Entwickler: Game Freak Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/14 Spielspaß: 86%
5	**TOMODACHI LIFE**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/14 Spielspaß: 85%
6	**PUZZLE & DRAGONS Z/SUPER MARIO BROS. EDITION**	Entwickler: GungHo Online Ent. Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/15 Spielspaß: 87%
7	**THE LEGEND OF ZELDA: A LINK BETWEEN WORLDS**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/13 Spielspaß: 90%
8	**MARIO KART 7**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/12 Spielspaß: 94%
9	**FANTASY LIFE**	Entwickler: Level-5 Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 10/13 Spielspaß: 87%
10	**ANIMAL CROSSING: NEW LEAF**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/13 Spielspaß: 80%

TOP 10 REDAKTION (3DS)

1		**PUZZLE & DRAGONS Z/ SUPER MARIO EDITION** Entwickler: GungHo Online Ent. Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 06/15 Spielspaß: 87% Das spaßige und umfangreiche Puzzlespiel lässt uns immer noch nicht los.	
2	**THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK 3D**	Entwickler: Grezzo/Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 03/15 Spielspaß: 92%
3	**SUPER SMASH BROS.**	Entwickler: Sora Ltd./Bandai Na. Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/14 Spielspaß: 90%
4	**XENOBLADE CHRONICLES 3D**	Entwickler: Monster Games Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/15 Spielspaß: 85%
5	**CODE NAME: S.T.E.A.M.**	Entwickler: Intelligent Systems Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/15 Spielspaß: 76%
6	**TOMODACHI LIFE**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/14 Spielspaß: 85%
7	**MONSTER HUNTER 4 ULTIMATE**	Entwickler: Capcom Hersteller: Capcom	Test in: N-ZONE 03/15 Spielspaß: 84%
8	**POKÉMON OMEGA RUBIN UND ALPHA SAPHIR**	Entwickler: Game Freak Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/14 Spielspaß: 86%
9	**PERSONA Q: SHADOW OF THE LABYRINTH**	Entwickler: Atlus Hersteller: Atlus	Test in: N-ZONE 01/15 Spielspaß: 88%
10	**THE LEGEND OF ZELDA: A LINK BETWEEN WORLDS**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/13 Spielspaß: 90%

Eure Meinung ist gefragt: Die Leser-Charts der N-ZONE

Jetzt seid ihr an der Reihe: Welche Spiele fesseln euch derzeit an die Wii U und den (New) 3DS? In unserem Forum unter www.n-zone.de könnt ihr uns eure Lieblingsspiele verraten. Oder ihr schreibt uns einfach, Infos dazu siehe Seite 13. Vielen Dank für eure Teilnahme!

TESTEN UND FETT SPAREN!

Zum Kennenlernen:
Holt euch jetzt mit dem N-ZONE-Mini-Abo 3 Ausgaben für schlappe € 9,00!
Zusätzlich gibt es eines der beliebten **The Legend of Zelda**-Manga-Taschenbücher von **TOKYOPOP** gratis.

Jetzt 33% Rabatt

QR-Code scannen und hinsurfen!
www.videogameszone.de/n-zone/miniabo

The Legend of Zelda: A Link to the Past
(Taschenbuch) von TOKYOPOP!

ODER

The Legend of Zelda: The Minish Cap
(Taschenbuch) von TOKYOPOP!

ODER

The Legend of Zelda: Phantom Hourglass
(Taschenbuch) von TOKYOPOP!

N-ZONE

Einfach und bequem online abonnieren:

shop.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiteren COMPUTEC-Magazinen.

http://shop.n-zone.de oder Coupon ausgefüllt abschicken an: Deutschland, Österreich, Schweiz & weitere Länder: Computec Kundenservice, 20080 Hamburg, E-Mail: computec@dpv.de, Tel.: 0911-99399098*, Fax: 01805-8618002* (* 14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 42 Cent/Min. aus dem dt. Mobilfunknetz)

☒ JA, ich möchte das Mini-Abo der N-ZONE.
Senden Sie mir 3 Ausgaben für nur € 9,00!

Absender *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):*

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail-Adresse (für weitere Informationen)

- Gefällt mir N-ZONE, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Heft jeden Monat frei Haus – die Versandkosten übernimmt der Verlag.
- Das Abo (€ 46,00/12 Ausg. (= € 3,83/Ausg.); Österreich € 53,50/12 Ausg.; sonst. Ausland € 58,00/12 Ausg.) kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück.
- Gefällt mir N-ZONE wider Erwarten nicht, so gebe ich spätestens 14 Tage nach Erhalt des zweiten Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte oder E-Mail genügt.
- Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.
- Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten
- Widerrufsrecht: Die Bestellung kann ich innerhalb der folgenden 14 Tage ohne Begründung beim COMPUTEC-Kundenservice, 20080 Hamburg, in Textform (z. B. Brief oder E-Mail an computec@dpv.de) oder durch Rücksendung der Zeitschrift widerrufen. Zur Fristwahrung genügt die rechtzeitige Absendung.

☐ Ich bin damit einverstanden, dass mich Computec Media GmbH per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informiert.

Bitte senden Sie mir folgendes Gratis-Extra:

☐ **Zelda-Taschenbuch A Link to the Past**
(Prämien-Nr.: 1107837)
☐ **Zelda-Taschenbuch The Minish Cap**
(Prämien-Nr.: 1107849)
☐ **Zelda-Taschenbuch Phantom Hourglass**
(Prämien-Nr.: 1107848)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut: _____

BIC IBAN

Kontoinhaber: _____

SEPA-Lastschriftmandat: Ich ermächtige die DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Düsternstr. 1-3, 20355 Hamburg, Gläubiger-Identifikationsnummer DE77ZZZ00000004985, wiederkehrende Zahlungen von meinem Konto mittels Lastschrift einzuziehen. Zugleich weise ich mein Kreditinstitut an, die von der DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH auf mein Konto gezogenen Lastschriften einzulösen. Die Mandatsreferenz wird mir separat mitgeteilt. Hinweis: Ich kann innerhalb von acht Wochen, beginnend mit dem Belastungsdatum, die Erstattung des belasteten Betrages verlangen. Es gelten dabei die mit meinem Kreditinstitut vereinbarten Bedingungen.

1317405

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 6–8 Wochen)

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

Die Rubrik für den Download-Spaß auf Wii U und 3DS:
Hier kommen die Highlights aus dem Nintendo eShop!

Wie es sich für einen megalomanischen Despoten gehört, ist Bowsers böser Plan reichlich abgefahren – er entführt Peachs Schloss in den Himmel.

In regelmäßigen Abständen übernimmt man die Kontrolle über Prinzessin Peach. Im Inneren ihres entführten Schlosses hilft sie Mario aus der Ferne weiter.

PAPER MARIO

Wii U Der Held des Abenteuers ist das einzig Flache an diesem grandios gealterten Rollenspiel aus der glorreichen N64-Ära.

Von Hüpf-Abenteuern über sportliche Betätigungen und Ausflüge in Geschicklichkeits-Titel – Mario kann einfach alles. Auch im RPG-Genre schlägt er sich super, und *Paper Mario* ist einer der besten Ableger dieser Art. Die Prämisse ist denkbar simpel: Wieder einmal wird Prinzessin Peach entführt – und wieder einmal liegt es am Kult-Klemper, sie zu retten. Tatsächlich entwickelt sich die Narration für Mario-Verhältnisse nach einiger Zeit im Abenteuer deutlich weiter und spielt mit den bekannten Klischees. Generell nimmt sich das Spiel zu keinem Zeitpunkt ernst und entwickelt eine wunderbare, fröhliche und in sich ungemein stimmige Atmosphäre. Ebenfalls alles andere als Standard: die Grafik, welche die ganze Welt und ihre Bewohner so aussehen lässt, als bestünden sie aus Papier. Das ist angesichts inzwischen vierer *Paper Mario*-Ableger zwar kein Novum mehr, anno 2000 war's aber definitiv so. Anders als im Gamecube-Nachfolger, in dem dieser Stil auch spielerisch genutzt wurde – dort kann sich Mario etwa in einen Papier-Flieger verwandeln –, ist der Effekt im ersten *Paper Mario* großteils kosmetischer Natur. Toll sieht die Grafik aber nach wie vor aus, was sich nur von wenigen N64-Spielen behaupten lässt. Vor allem aber begeistert *Paper Mario* auch heute noch in spielerischer Hinsicht: Die im geistigen SNES-Vorgänger *Super Mario RPG* bereits im Ansatz vorhandene Einbindung von Echtzeit-Aktionen in den rundenbasierten Kämpfen funktioniert tadellos. Auf diese Weise ist es etwa möglich, bei einem Angriff durch einen gut getimten Tastendruck mehr Schaden auszuteilen oder sich auf dieselbe Weise vor einer gegnerischen Attacke zu verteidigen. Hinzu kommen Spezialangriffe, welche etwa eine korrekt ausgeführte Tastenkombination erfordern, um besonders durchschlagskräftig zu sein. Das sorgt dafür, dass die ansonsten sehr nach Schema F gestalteten Auseinandersetzungen deutlich mehr taktische Tiefe haben, als man zunächst denkt. Auch schön: die ungemein sympathischen Party-Mitglieder, welche Mario im Verlauf des Abenteuers trifft und die ihn durch praktische Spezialfähigkeiten unterstützen. Die Nachfolger mögen in mancher Hinsicht noch besser sein als das erste *Paper Mario*. Das ändert aber nichts daran, dass es nach wie vor ein abwechslungsreiches und unterhaltsames Spiel ist. **Lukas Schmid**

Genre:	Rollenspiel
Entwickler:	Intelligent Systems
Termin:	21. Mai 2015
Preis:	9,99 Euro
WERTUNG	9

Die Bossgegner sind wunderbar gestaltet und erfordern, dass man das getimte Angreifen und Kontern gut beherrscht. Ansonsten hagelt es massig Schaden!

Je nach gewählter Attacke und Figur, welche sie benutzt, wird die Aktion unterschiedlich ausgelöst. Als Kooper etwa muss man den Analogstick nach links ziehen.

Während der Missionen herrscht Action satt. Etliche Geschosse kommen aus allen Himmelsrichtungen auf uns zu – und wir müssen ihnen erfolgreich ausweichen.

Zwischen den Levels können wir unser heiß erkämpftes Geld nutzen, um es in diverse Upgrades sowie zur Aufstockung unseres Munitionsvorrates zu investieren.

ULTRATRON

Wii U Eine kreative Ressourcen-Idee bewahrt diesen Twinstick-Shooter nicht vor dem Mittelmaß.

In *Ultratron* übernehmen wir die Kontrolle über den letzten Überlebenden der menschlichen Rasse, der in einer Kampfdrohne die Schlacht gegen Usurpatoren aus dem All antritt. Hierzu fliegen wir frei durch einen festen Bildausschnitt, während von allen Richtungen Gegner und Geschosse auf uns zu donnern. Während wir mit dem rechten Stick im 360-Grad-Radius mit Geschossen um uns ballern, lösen wir per Schultertaste in kniffligen Situationen Explosionen aus – vorausgesetzt, wir verfügen über die dafür benötigten Sprengkörper. Hier kommt das simple Ressourcen-Feature des Titels ins Spiel. Während der verschiedenen Abschnitte, die nie mehr als ein bis zwei Minuten in Anspruch nehmen, können wir nämlich auf dem Schlachtfeld eingesammeltes Geld nutzen, um unseren Schutzschild zu verbessern, unser Waffensystem upzugraden oder uns schießwütige Hilfsdrohnen zuzulegen. Da man nie genug Geld hat, um auch nur ansatzweise alle Helferlein zu erstehen, muss man hier tatsächlich ein wenig Taktik walten lassen. Nun, zumindest theoretisch, denn für einen Vertreter des üblicherweise knüppelharten Shooter-Genres fällt *Ultratron* recht leicht aus. Die 40 Hauptevels hat man schnell erledigt, dann erwarten einen konstant schwerer werdende Abschnitte ohne echtes Spielziel. Leider ist trotzdem schnell die Luft raus – auch im lokalen Koop-Modus. **Lukas Schmid**

Genre:	Action
Entwickler:	Curve Digital
Termin:	14. Mai 2015
Preis:	8,49 Euro
WERTUNG	6

KIRBY & DAS MAGISCHE GARN

Wii U Vor Yoshis Woll-Ausflug häkelte sich Kirby auf der Wii durch ein ähnlich bezauberndes Abenteuer.

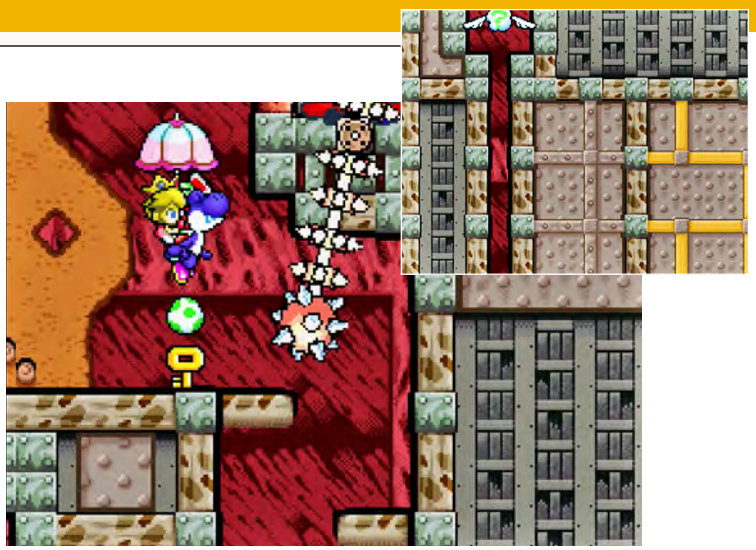
Yoshi's Woolly World ist ein bezauberndes Abenteuer. *Kirby und das magische Garn* steht dem Knuddel-Faktor des Dino-Trips aber in nichts nach: Als Woll-Version des rosa Knödels springen wir wahlweise alleine oder im Koop-Modus durch mehrere dutzend kunterbunte Levels, die Nintendo-typisch thematisch sehr abwechslungsreich daherkommen. Der Bastel-Look ist mehr als nur nett anzusehen: Elemente wie Knöpfe oder hervorstehende Fäden lassen sich oftmals lösen, um den dahinter liegenden Abschnitt und eventuelle Geheimnisse freizulegen. Übrigens verfügt Kirby, anders als in seinen normalen Abenteuern, nicht über die Möglichkeit, Gegner zu verschlucken und sich aufzublasen. Stattdessen hüpft er durch die Welt, schlägt mit einem Garn-Faden wie mit einer Peitsche um sich und verwandelt sich an vorgegebenen Stellen in Objekte wie Woll-Panzer oder Häkel-U-Boote. Ebenfalls toll: zeitbasierte Zusatz-Herausforderungen, die im Gegensatz zum Hauptspiel ordentlich fordern können, sowie die Möglichkeit, ein virtuelles Haus nach Lust und Laune einzurichten. Ein toller Ausflug! **Lukas Schmid**

Genre:	Jump & Run
Entwickler:	Good-Feel
Termin:	21. Mai 2015
Preis:	19,99 Euro
WERTUNG	8

Auf dem Bildschirm ist in manchen Abschnitten ordentlich was los. Herausfordernd ist das Abenteuer aber trotzdem nicht – einen Game-Over-Screen gibt es nicht.

Wer des Hüpfens müde ist, zieht sich in Kirbys Apartment zurück. Dieses kann man dank der in den Missionen gesammelten Gegenstände kunterbunt einrichten.

Was wäre ein Spiel rund um den kultigen Nintendo-Dino Yoshi ohne den Endgegner Xilebo? Auch auf dem DS hat er natürlich einen Auftritt – und verliert wie üblich seine Hose.



Die Darstellung der Welt auf zwei Bildschirmen hat auf dem Handheld gut funktioniert. Auf der Wii U hingegen verkommt dieser Umstand schnell zum Ärgernis.

YOSHI'S ISLAND DS

Wii U Kult-Dino Yoshi macht sich wieder auf, Eier zu werfen, Gegner zu verschlucken und Baby-Geschrei zu ertragen.

Passend zu Yoshis Woll-Abenteuer landet *Yoshi's Island DS* in der Virtual Console der Wii U. Wer bereits den SNES-Vorgänger beziehungsweise den 3DS-Nachfolger wie aus dem Effeff kennt, wird sich hier sofort zu Hause fühlen, denn Yoshis Ausflug auf dem Dual-Screen-Handheld weicht kaum vom bekannten Serien-Konzept ab. Heißt im Klartext: Wir springen durch kunterbunte Levels, welche die meiste Zeit aussehen, als wären sie mit Wachsmalkreide gezeichnet, und versuchen, unbeschadet ans Ziel zu gelangen. Neben seinem patentierten Mehrfach-Flattersprung verfügt Yoshi wie üblich über die Fähigkeit, Gegner zu verschlucken, sie auf wundersame Weise in Eier zu verwandeln und sie anschließend als durchschlagskräftige Projektile zu benutzen. Zusätzlich verleihen ihm manche Gegner und Gegenstände andere Fähigkeiten, wenn er sie verschluckt. Beispielsweise lassen sie ihn Melonenkerne spucken oder rote Panzer durch die Gegner pfeffern. Wer einfach durch die Welten rennt, ist in wenigen Stunden durch die paar Dutzend Levels durch. Spannend wird es erst, wenn man alle versteckten Items finden möchte, namentlich rote Münzen, Yoshi-Münzen, Grinseblumen und Sternenpunkte. Diese dienen nicht nur dazu, Komplettisten glücklich zu machen, sondern schalten teilweise auch zusätzliche und etwas herausforderndere Abschnitte frei – nun, zumindest kniffligere als die relativ einfachen Standard-Levels. Da die Gegenstände teils sehr gut versteckt sind, braucht's eine ganze Weile, wenn man das Spiel vollständig durchspielen will. Auf den Rücken der verschiedenfarbigen Yoshis nimmt übrigens einmal mehr Baby Mario Platz, der diesmal jedoch von Säuglings-Versionen von Peach, Donkey Kong, Bowser und Wario ergänzt wird. An vorgegebenen Stellen in den Levels kann man zwischen den kleinen Windelträgern wechseln, und jeder von ihnen verleiht dem Helden eine neue Fähigkeit. So kann Yoshi etwa dank Mario besonders schnell laufen und mit Donkeys Hilfe Lianen erklimmen. Das bringt dringend benötigte Abwechslung in ein Abenteuer, das ansonsten kaum eigene Ideen gegenüber den anderen Serien-Ablegern zu bieten hat. Übrigens: Da der Titel den oberen Bildschirm des DS zur erweiterten Darstellung der Levels nutzte, müssen wir beim Spielen auf der Wii U ständig zwischen den beiden emulierten Screens hin- und hergucken. Trotz verschiedener Darstellungs-Optionen erweist sich leider keine davon als optimal. **Lukas Schmid**

Genre:	Jump & Run
Entwickler:	Artoon
Termin:	07. Mai 2015
Preis:	9,99 Euro
WERTUNG	7

Zwischen den Hüpfeinlagen muss Yoshi sich auch ab und an an etwas ungewöhnlicheren Aufgaben versuchen und etwa einen massiven Felsbrocken durch die Gegend kugeln.

Ebenfalls fester Bestandteil eines jeden *Yoshi*-Titels sind Minispiele und spezielle Herausforderungen zwischen den Levels. Hier spielen wir etwa eine Runde Memory.

NIHILUMBRA

Wii U Würdet ihr die ganze Welt opfern, nur um in ihr leben zu dürfen?

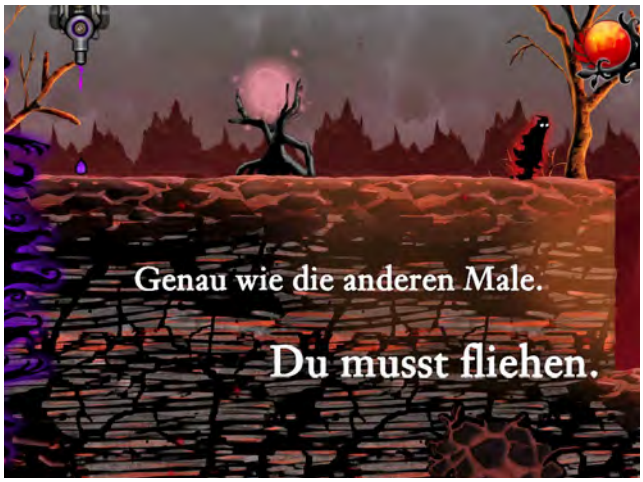
Ein kleiner, niedlicher Klecks mit zwei drolligen Augen – mehr seid ihr bei eurer Geburt in *Nihilumbra* nicht. Dabei ist eure Existenz eigentlich ein Fehler, denn das Licht der Welt erblickt ihr in der Leere – einer feindseligen Dimension, die sonst nur nach Vernichtung trachtet. Ihr könnt in dieser dunklen Heimat nicht überleben, also brecht ihr aus dem Nichts aus und flüchtet in die wirkliche Welt, um dort nach eurem Glück, einem Platz im Universum und eurem Recht auf Leben zu suchen. Doch die Leere gönnt euch keines dieser drei Dinge – erbarmungslos und begierig darauf, sich euren Körper wieder einzuverleiben, jagt euch die Albtraum-Dimension quer über den ganzen Planeten! Werdet ihr entkommen können? Und was passiert, wenn es keinen Platz auf der Welt mehr gibt, an dem ihr euch noch vor der Leere verstecken könnt?

Nihilumbra ist eine stimmige Kombination des Genre-Klassikers *Limbo* und des Escape-Hüpfspiels *Dino Run*, das ihr vielleicht schon einmal auf einer Flash-Webseite gezockt habt – allerdings bringt *Nihilumbra* einige spannende Kniffe mit. Zunächst ist es nur in den seltensten Fällen ein hektisches Spiel: Selbst in den Levels der leider nur knapp 3,5 Stunden langen Puzzleplattformer-Kampagne, in denen die Leere euch über den Bildschirm verfolgt, sind kaum zackige Reflexe gefragt. Sehr viel wichtiger ist schnelles Denken und der strategische Einsatz eurer künstlerischen Talente. Zu Beginn eurer Reise beschränken sich eure Fähigkeiten lediglich auf einen beherzten Spung. Im Laufe des Spiels entdeckt ihr dann aber nach und nach neue Farbkräfte und damit neue Möglichkeiten! Mit den Farben lassen sich nämlich beinahe alle Levelbereiche anpinseln, die daraufhin ihre Eigenschaften ändern: ein blau bemalter Fußboden wird beispielsweise rutschig und erlaubt es euch, schneller zu rennen. Ein brauner Farbklecks an einer Wand oder sogar Decke lässt euch an selbiger kleben. Geschickte Künstler kombinieren diese Fähigkeiten und manipulieren so ihre Umwelt – müssen sie bei einigen der extra knackigen Denkhürden auch! Schade, dass *Nihilumbra* etwas grob und abgehackt präsentiert wird und (zu) schnell vorbei ist. **Benjamin Kegel**

Genre:	Jump & Run
Entwickler:	BeautiFun Games
Termin:	14. Mai 2015
Preis:	8,99 Euro
WERTUNG	7

Der Koop-Mehrspielermodus ist großartig geworden: Hier übernimmt ein Akteur die Kontrolle über den Helden, der andere platziert am Gamepad die Farben.

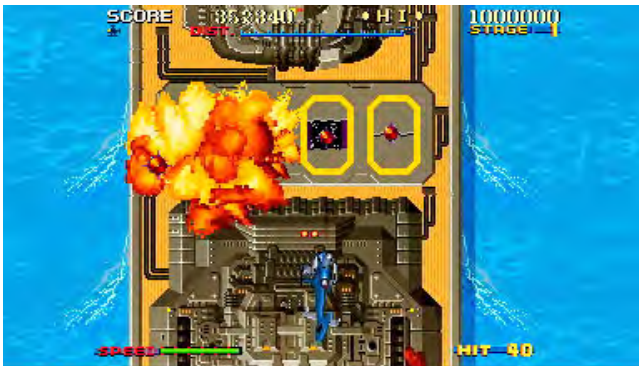
Hurtige Spieler schaffen die Kampagne in unter drei Stunden. Zum Glück wartet danach der Leere-Modus mit deutlich kniffligeren Varianten der Knobelwelten.



In den Verfolgungslevels versucht die Leere, euch erbarmungslos zu verschlingen! Denkt daran, dass ihr Farben über die Schultertasten schnell austauschen könnt.

Nihilumbra **will ein Feingeist sein, ein gruseliges, altes Märchenbuch. Leider geht es dafür oft zu grob vor – mal kommt der Erzähler nicht nach, mal die Musik.**

Mit etwas Übung ist der Einsatz nach knapp 15 Minuten beendet. Für längeren Spielspaß haben die Entwicker der 3DS-Version einen Special Mode eingebaut.



Immer wieder im Spiel verschiebt sich die Kameraeinstellung und verändert so leicht das Gameplay. Hier etwa agiert euer Helikopter als Kampfbomber.

3D THUNDER BLADE

3DS Selbst der alte Kampfhubschrauber aus dem Sega-Hangar wird wieder fit gemacht.

Egal ob Raumschiff oder Sportwagen: Was das japanische Studio M2 zwecks 3D-Neuaufbereitung von alten Sega-Klassikern in den letzten Monaten rausgehauen hat, konnte sich immer sehen lassen. Gemeint ist damit zwar in erster Linie die optische Anpassung an die technischen Möglichkeiten des 3DS, von der spielerischen Qualität haben die Titel aber ebenfalls nichts eingebüßt. Leider funktioniert dies jedoch auch umgekehrt. *3D Thunder Blade* reiht sich grafisch prima zwischen *After Burner 2* und *Out Run* ein. Nach wie vor ist der Perspektivenwechsel des actionbeladenen Helikopter-Einsatzes hervorragend gelungen. Mal seht ihr das Geschehen aus der Vogelperspektive, an anderer Stelle verschiebt sich die Kamera wie in einem Rennspiel hinter euer Fluggefährt, während ihr ganze Armeen mit eurem Waffenarsenal über den Jordan schickt. Stellenweise große Übersichtsprobleme und eine recht kurze Spielzeit trüben jedoch das Gesamterlebnis. Für zwischendurch taugt *Thunder Blade* aber immer. **Marco Cabibbo**

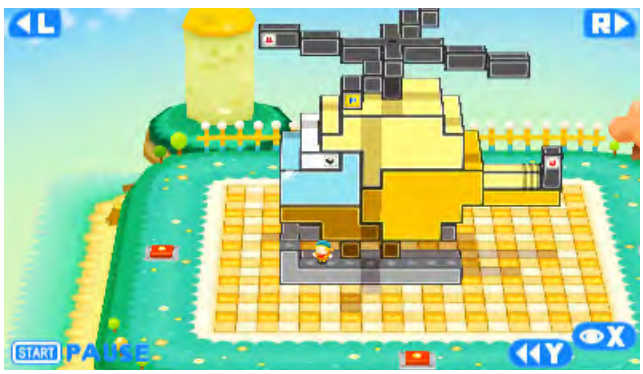
Genre:	Action
Entwickler:	Sega
Termin:	14. Mai 2015
Preis:	4,99 Euro
WERTUNG	7

FULLBLOX

3DS In *Fullblox* knobelt sich der kleine Held Mallo durch knackige Schieberätsel.

Nach *Pullblox* und *Fallblox* wird nun auch *Fullblox* (ja, die heißen wirklich alle so) eure grauen Zellen auf dem 3DS einem Stresstest unterziehen. Der Jump&Run-Puzzler bleibt dem bewährten Spielprinzip der Reihe treu: Durch Ziehen und Schieben von Blöcken müsst ihr das Ende der farbenfrohen Levels erreichen. Hierdurch erschafft ihr Treppen und Vorsprünge aus den zweidimensionalen Strukturen. Die Steuerung geht einwandfrei von der Hand, das simple Spielprinzip ist schnell erlernt und birgt immenses Suchtpotenzial. Die ersten Levels sind noch im Handumdrehen gemeistert – im Verlauf des Spiels zieht der Schwierigkeitsgrad durch neue Spielelemente aber deutlich an. Eine Rückspulfunktion fördert dabei den Spielfluss, falls ihr euch mal verheddern solltet, was Frustmomenten vorbeugt. Grafisch konzentriert sich *Fullblox* auf das Wesentliche, wirklich hübsch sieht die Klötzchen-Knobelei aber nicht aus. Wer darüber hinwegsehen kann, bekommt aber solides Knobelfutter. **Oliver Nitzsche**

Genre:	Geschicklichkeit
Entwickler:	Intelligent Systems
Termin:	14. Mai 2015
Preis:	kostenlos
WERTUNG	7



Das Grundspiel von Fullblox ist kostenlos – allerdings erhaltet ihr so nur den Zugriff auf die ersten Tutorials. Für den Kern des Spiels werden zehn Euro fällig.

Lasst euch von der Free2Play-Geschäftsthematik nicht abschrecken. Hinter *Fullblox* steckt ausnahmsweise mal ein richtig dickes Game mit Tiefgang.

Wie so viele andere Indie-Titel auch weckt *High Strangeness* Erinnerungen an optisch verwandte Spiele – etwa *Harvest Moon* oder auch *Earthbound*.

Sofern euch ausschließlich die 16-Bit-Optik des Spiels gefällt, werdet ihr enttäuscht sein. Oft müsst ihr die grafische Darstellung ändern, um Rätsel zu lösen.

HIGH STRANGENESS

Wii U 8-Bit und 16-Bit – das Beste aus zwei Welten wird hier in einem Spiel vereint.

Es fängt mit merkwürdigen Symbolen im Kornfeld an, kurz danach verschwinden die Haustiere und im Anschluss daran sogar die Nachbarn. Träger eines selbstgebastelten Aluminium-Hutes stehen im Falle einer außerirdischen Expedition meist auf der sicheren, da vorbereiteten Seite. Boyd aus *High Strangeness* gehört offensichtlich nicht dazu, denn sein schnurrendes Haustier wurde von unbekannten Invasoren hopsgenommen. Das klingt nun nicht gerade nach einem spannenden Plot, doch schafft es dieser schon nach kurzer Zeit, spannende und zugleich auch leichtherzige Züge anzunehmen. Die spielerisch interessanteste Idee von *High Strangeness* ist der Wechsel von typischer 8-Bit- und 16-Bit-Optik. Damit erleichtert ihr euch nicht nur das Leben im Kampf gegen diverse Monster, sondern löst auch viele Rätsel. Die Implementierung dieser Idee ist aber nur halbherzig gelungen. An vielen Stellen merkt man, dass in *High Strangeness* noch deutlich mehr drin gewesen wäre. Der Rest passt aber. **Marco Cabibbo**

Genre:	Adventure
Entwickler:	Midnight City
Termin:	28. Mai 2015
Preis:	9,99 Euro
WERTUNG	7

BLOO KID 2

3DS Nintendos rosa Knubbelkugel scheint ihren Schüler gefunden zu haben.

Sofern ihr noch nie etwas von *Bloo Kid 2* gehört habt und jetzt den gesamten 3DS-eshop nach dem ersten Teil absucht, können wir euch beruhigen. Den Vorgänger dieses Jump & Runs könnt ihr ausschließlich auf Smartphone-Plattformen finden. Für den zweiten Teil haben sich die Macher beim deutschen Entwickler Winterworks GmbH nun entschieden, das Spiel auch auf dem 3DS zu veröffentlichen. Dieser Umstand bringt gleich mehrere Probleme mit sich. Vor allem Kenner des Genres merken anhand der Steuerung, dass das Spiel seine Wurzeln im iPhone-Beet geschlagen hat. Zwar wurde die Bedienung recht ordentlich überarbeitet, ein fader Nachgeschmack bleibt aber erhalten. Viel schlimmer hingegen sind die ganz schön dreisten 1:1-Kopien bekannter Jump & Runs, die ihren Weg in *Bloo Kid 2* gefunden haben. Einflüsse von *Super Mario*, *Sonic*, *Alex Kidd* und besonders *Kirby* stechen dermaßen offensichtlich hervor, dass von einer freundlich gemeinten Hommage nicht mehr die Rede sein kann. **Marco Cabibbo**

Genre:	Jump & Run
Entwickler:	Winterworks GmbH
Termin:	7. Mai 2015
Preis:	3,99 Euro
WERTUNG	5

Uff, also irgendwie kommt uns dieser Baum mit seiner Gesichtsform und der großen Laubkrone bekannt vor. Fehlt nur noch ein dicker König mit Hammer …

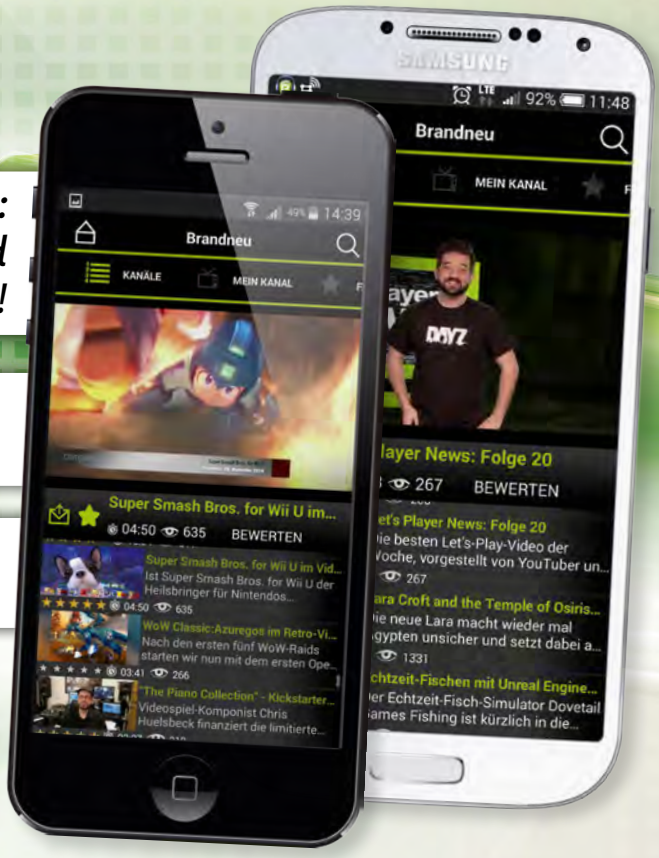
In so ziemlich jedem künstlerisch anspruchsvollen Medium gibt es den feinen Unterschied zwischen Hommage und Rip-off. *Bloo Kid 2* kennt ihn nicht.

DIE KOSTENLOSE VIDEO-APP FÜR GAMER

Seit 8. Juni auch im
Windows Store

/gamestv24

GAMES TV 24



*Exklusiv auf Games TV 24: **tägliche** News-Show und **wöchentliche** Let´s Player-Show!*

Tägliche neue Gaming-Videos für PS4, XBOX ONE, Wii U, PC und Mobile.

Über 10.000 Videos in der Datenbank.

DAS SAGEN DIE USER:

»Wunderbar! Habt ihr gut gemacht!«

.....

»Super App für Videospielfans. :-)«

.....

»Top! Weiter so und danke!«

.....

»Mein eigenes Spielefernsehen! Informativ, übersichtlich und kompetent aufbereitet.«

Downloaden im Windows Store

Erhältlich im App Store

Google play

www.gamestv24.de

Ein Produkt der computec MEDIA

FINAL FANTASY VI

Nach dem exotischen *Earthbound* aus der letzten Ausgabe steuert Teil 8 unseres großen RPG-Features auf die wohl bekannteste Rollenspielserie der Welt zu.

Final Fantasy VI ist das letzte große Spiel der Reihe, welches ohne CGI-Sequenzen auskommen muss. Ein bombastisches Intro gibt es aber trotzdem zu sehen.

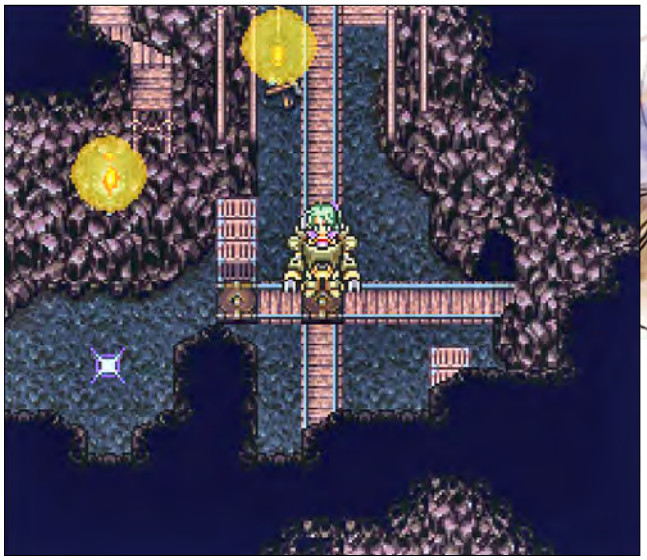
Vier Charaktere dürft ihr mit ins Gefecht nehmen. Die restliche Truppe wartet, zumindest später im Spiel, im Luftschiff auf euren Ruf zu den Waffen.

Um welche Reihe es sich hier handelt, könnte man wohl auch leicht ohne Artwork, Screenshot und Schriftzug erahnen, die auf dieser Seite in Szene gesetzt werden. Dabei muss man nicht mal ein erfahrener Rollenspielkenner sein, denn von *Final Fantasy* hat einfach jeder schon mal etwas gehört. Egal ob nun 12-jährige *Pokémon*-Fanboys oder medienfremde PR-Berater, die „so vor 25 Jahren mal *Tetris* auf dem Game Boy gespielt haben". Zumindest gilt dieser Umstand für das Jahr 2015. Geht man aber die gerade erwähnten 2 1/2 Dekaden zurück, sieht das noch ganz anders aus. Damals war *Final Fantasy* hierzulande nur wenigen Hardcore-Zockern bekannt, die den umständlichen Import nicht gescheut haben – schon fünf Mal durften privilegierte Spieler in eine bunte Spielwelt voller Monster, Helden, goldgelben Chocobo-Vögeln und einer immer wiederkehrenden Nebenfigur namens Cid eintauchen. Sogar spielerisch wussten *Final Fantasy I-V* stets zu überzeugen, auch wenn man die Pionierwurzeln der ersten Teile auf dem NES natürlich nicht vollends schönreden sollte. Immerhin ging es dort erst einmal darum, den fast bankrotten Entwickler Squaresoft mit einem ganz neuen Spiel vor dem Ruin zu retten. Ein Plan, den heutzutage wohl kein Entwicklerstudio mehr fassen würde, um sich selbst aus der Misere zu ziehen. Wie man heute zweifellos weiß, war das Unterfangen mehr als erfolgreich und Squaresoft etablierte sich selbst als Garant für hochwertige Rollenspiele. Weder Fans und Kritiker noch die Entwickler konnten allerdings ahnen, was für eine Legende sich mit *Final Fantasy VI* im Anmarsch befand, welches erstmals am 2. April 1994 veröffentlicht wurde.

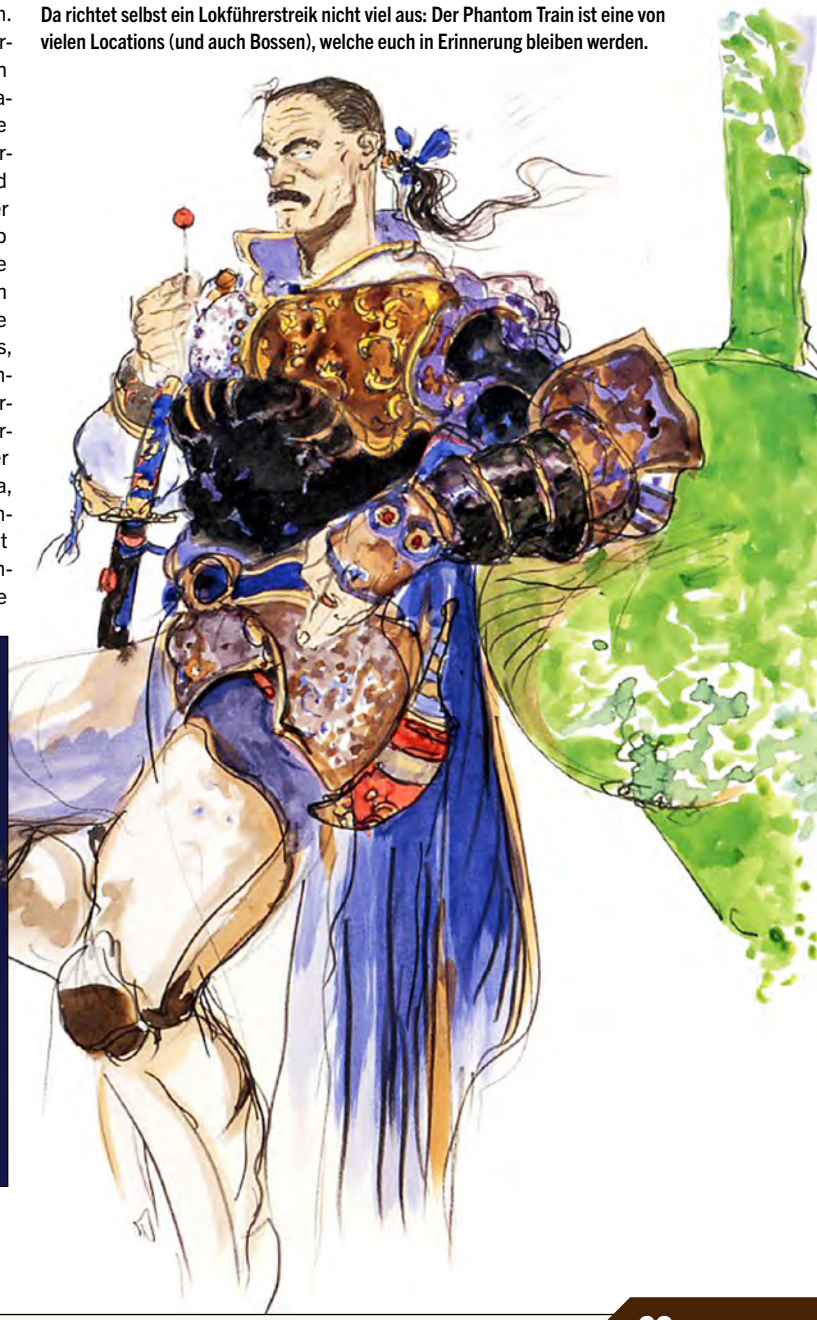
Ein echtes Schwergewicht

Es braucht nicht den Verstand eines Genies, um die radikale Neuorientierung des sechsten Teils zu bemerken. Bereits im Intro machte Squaresoft deutlich, dass sie mit *Final Fantasy VI* keine halben Sachen vorhatten und eine deutlich erwachsenere Gesamtpräsentation anstrebten. Das Konzept der bunten Märchenschlösser im Sonnenschein wurde zu den Akten gelegt, dafür stampften nun bedrohliche Kampfmaschinen durch eine karge Schneelandschaft, während die ersten Credits der Entwickler durch das Bild zogen. Innerhalb von nur einer Minute vermittelte das beeindruckende Intro von *Final Fantasy VI* dem Spieler alle wichtigen Hintergrunddetails, um sofort in das Geschehen einzusteigen, ohne ihn dabei großartig zu spoilern. Stattdessen wurde die Neugierde geweckt: Wer ist diese junge Frau namens Terra, die gegen eine noch unbekannte Rebellenarmee ins Gefecht zieht? Warum zettelt diese Untergrundbewegung eine Revolte

Da richtet selbst ein Lokführerstreik nicht viel aus: Der Phantom Train ist eine von vielen Locations (und auch Bossen), welche euch in Erinnerung bleiben werden.



Der blau leuchtende Stern links auf dem Bild dient innerhalb von Labyrinthen und Städten zum Speichern. Auf der Weltkarte dürft ihr dies jederzeit tun.



Zwar spielt Terra als magiebegabte Kriegerin eine sehr große Rolle in der Story, viele ihrer Kameraden stehen ihr in puncto Wichtigkeit aber kaum nach.

an? Gegen wen überhaupt? Und warum zeigen sich die Bewohner der Spielwelt so sehr von ihren magischen Fähigkeiten beeindruckt? Es sollte nicht lange dauern, bis Terra, im Übrigen eure erste Spielfigur in *Final Fantasy VI*, eine Antwort erhalten würde. Ganz typisch für das Rollenspiel-Genre, *Final Fantasy* bildet hier als japanische Variante keine Ausnahme, bleibt die grünhaarige Zauberin nicht lange auf sich allein gestellt. Im Laufe ihres Abenteuers trifft Terra auf eine Vielzahl von weiteren Charakteren, welche sie fortan auf ihrem Weg begleiten werden. Sage und schreibe 14 Helden können es am Ende sein – und diese Zahl ist nicht einmal garantiert! Während ihr um Individuen wie Locke, Edgar und eben Terra keinen sprichwörtlichen Bogen machen könnt, sind Ninja-Krieger Shadow oder Moogle-Maskottchen Mog rein optionale Streiter.

Sofern euch bei bestimmten Abschnitten im Spiel oder für einen längeren Zeitraum keine feste Helden-Konstellation vorgegeben wird, könnt ihr euch eure maximal vierköpfige Wunschtruppe selbst zusammenstellen. Neben der persönlichen Vorliebe sollten bei der Auswahl auch die spielerischen Vorteile nicht außer Acht gelassen werden. Jeder Charakter in *Final Fantasy VI* verfügt über ganz eigene Angriffs- und

MEINUNG
Viktor Eippert

„Sowohl eines meiner liebsten SNES-Rollenspiele als auch *Final Fantasys*!“

Neben *Secret of Mana* und *Lufia* war es vor allem die *Final Fantasy*-Reihe, die meine unbändige Leidenschaft zu japanischen Rollenspielen weckte. Allerdings kam ich tatsächlich – wie viele Spieler in Europa – erst durch den siebten Teil mit *Final Fantasy* in Berührung. Der hat mir aber so gut gefallen, dass ich im Laufe der Jahre einige der älteren Ableger nachgeholt habe, darunter auch diesen Klassiker. Gott sei Dank, denn *Final Fantasy VI* ist nicht nur innerhalb der *Final Fantasy*-Serie ganz vorne mit dabei, sondern auch eines der besten JRPGs seit jeher! Aufgrund der einzigartigen Charaktere, der grandiosen Story und einigen wirklich denkwürdigen Momenten hat *Final Fantasy VI* eine unvergleichliche Ausstrahlung, die man nur schwer in Worte fassen kann. Dazu kommt mit Kefka Palazzo einer der besten Bösewichte in Videospielen überhaupt. Schade nur, dass *FF VI* der letzte Hauptableger der Reihe für Nintendo-Konsolen ist.

FINAL FANTASY – DIE SERIE

Von wegen finale Fantasie: Die wohl bekannteste RPG-Reihe der Welt ist so vital wie noch nie und weit davon entfernt, dem letzten Kapitel entgegenzusteuern.

In den vergangen Ausgaben haben wir euch vermehrt klassische Retro-RPGs nähergebracht, denen zwar ein Kultstatus sicher sein mag, die im Mainstream jedoch keine große Rolle spielen. Bei *Final Fantasy* sieht das schon ganz anders aus: Seit dem Erscheinen des ersten Teils im Jahr 1987 hat es die kommerziell überaus erfolgreiche Serie auf 14 offizielle Titel gebracht – nicht einberechnet sind hier die fast unzähligen Spin-offs, die ihrerseits ebenfalls schon eigene Serien bilden. Obgleich sich die Reihe schon mit den ersten sechs Titeln einen Ruf als hochwertiges Rollenspiel erarbeitete und Entwickler Squaresoft schwarze Zahlen bescherte, stand *Final Fantasy* erst mit dem siebten Teil vollends im Rampenlicht, der 1997 weltweit für die Playstation veröffentlicht wurde. Erstmals in der Geschichte von *Final Fantasy* wurde dem zehnten Teil mit *Final Fantasy X-2* eine inhaltliche Fortsetzung gegönnt. Der dreizehnte Teil bekam davon sogar gleich zwei verpasst. Mit dem elften Teil bewies die Serie 2002 sogar, dass *Final Fantasy* als MMO funktionieren kann. Zwar werden im März des kommenden Jahres die Server auf PS2 und Xbox 360 abgeschaltet, doch mit *Final Fantasy 14: A Realm Reborn* steht schon seit 2013 ein hochwertiger Nachfolger bereit. Diesem gelang aber erst im zweiten Anlauf der große Erfolg, denn die originale Version von 2010 erhielt aufgrund zahlreicher Mängel sehr schlechtes Feedback von Fans und Kritikern und wurde von Square Enix, nach einer offiziellen Entschuldigung, von Grund auf neu entwickelt. Abgesehen von den beiden Online-Episoden sowie den offiziellen Fortsetzungen gibt es aber noch eine Vielzahl weiterer Titel der Reihe, welche eine Erwähnung wert sind. Das Action-RPG *Kingdom Hearts* etwa beinhaltet zahlreiche Charaktere aus den verschiedensten *Final Fantasy*-Titeln und mixt sie zusammen mit bekannten Figuren aus dem Disney-Universum. Zwei Titel sowie diverse Ableger sind bislang erschienen, *Kingdom Hearts 3* ist aktuell für Playstation 4 und Xbox One in Entwicklung. Ähnlich umfangreich und ebenfalls auf verschiedenen Konsolen und Handhelds vertreten sind die Titel der sogenannten Ivalice Alliance. Hinter dem Namen verbirgt sich im Grunde eine Kompilation verschiedenster Titel, die im Lande Ivalice angesiedelt sind. Hierzu gehören neben den Titeln von *Final Fantasy Tactics* inklusive der Handheld-Titel *Final Fantasy Tactics Advance* und *Final Fantasy Tactis A2: Grimoire of the Rift* auch *Final Fantasy 12* oder das eigentständige *Vagrant Story* aus dem Jahr 2000. Die Liste von Serienablegern könnte mit Spielen wie *Ehrgeiz* oder *Dissidia Final Fantasy* noch endlos weitergehen. Als kurzer Überblick über *Final Fantasy* im Allgemeinen und Beweis für die nicht zu bestreitende Tatsache, dass es bis heute die populärste JRPG-Serie der Welt ist, sollte unser Extrakasten aber definitiv genügen.

Das Tentakelmonstrum Ultros erfreute sich schnell so großer Beliebtheit, dass es auch in anderen Videospielen als Gastcharakter auftauchte.

Spezialfähigkeiten, die ihn vom Rest der Truppe unterscheiden. So etwa kann Cyan als Samurai sehr mächtige Schwertschläge auf den Feind niederprasseln lassen, benötigt dafür allerdings einiges an Vorbereitungszeit und ist bis dahin Gegenangriffen ausgeliefert. Edgar verwendet mit Vorliebe technische Gerätschaften wie eine Armbrust, mit der gleich mehrere Feinde ins Visier genommen werden. Die Attacken von Glücksspielkönig Setzer erinnern stark an die einer Slot-Maschine – und beruhen zum Teil auch auf diesem Prinzip. Hauptfigur Terra besitzt als eine von wenigen Charakteren magische Kräfte und kann später zudem noch eine Transformation durchführen, mit der ihr Angriffspotenzial kurzfristig enorm gesteigert wird. Besondere Erwähnung verdient an dieser Stelle noch der Kriegermönch Sabin Figaro. Um seine extrem mächtigen Superangriffe einsetzen zu können, müsst ihr zuvor im Fertigkeitenmenü eine Tastenkombination fehlerfrei eingeben – ein dem Beat-'em-Up-Genre entnommenes Feature, welches sich zum damaligen Zeitpunkt mit Titeln wie *Street Fighter 2* extremer Popularität erfreute. Einen Großteil dieser optionalen Angriffe könnt ihr einsetzen, ohne euch um damit üblicherweise verknüpfte Magiepunkte Sorgen zu machen, denn sie kosten euch nichts. Die geistigen Kräfte eurer Heldengruppe müsst ihr also nicht unter Beweis stellen, wohl aber selbst überlegen, welche Attacke bei welchen Gegnern besonders effektiv ist.

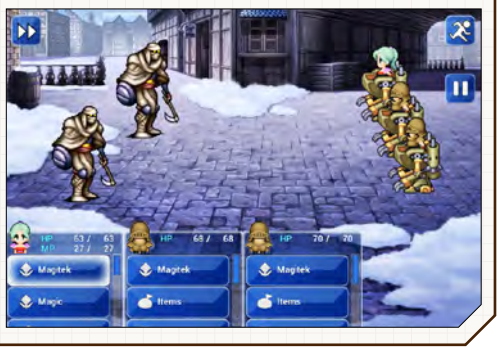
Während die eigene Heldentruppe stets im niedlichen Look dargestellt wird, stellt *Final Fantasy VI* viele Gegnertypen mit großen Sprites eindrucksvoll zur Schau.

FINAL FANTASY VI – DIE UMSETZUNGEN

Ob nun SNES, Playstation oder gar Handy: Kefka hat seinem Wahnsinn schon auf vielen Geräten freien Lauf gelassen.

Wer der Ansicht war, dass das Verwursten von HD-Compilations und ultimativen Editionen inklusive aller DLC-Inhalte nur auf moderne Videospiele zutrifft, welche gerade mal ein paar Jahre auf dem Markt sind, kennt Square Enix schlecht: Der Spezialist für Rollenspiele ist seit jeher dafür berühmt-berüchtigt, liebgewonnene Klassiker auf neueren Konsolen zu veröffentlichen. *Final Fantasy VI* ist da keine Ausnahme, denn fast genau fünf Jahre nach seinem Erscheinen auf dem Super Famicom (und dem SNES in Nordamerika) wurde das Spiel (so wie manch anderer *Final Fantasy*-Titel auch) für die Playstation umgesetzt. Bis auf einige inhaltliche Anpassungen unterschied sich dieser Port kaum vom Original, wichtige Passagen und Zwischensequenzen wurden nun allerdings in prächtigen CGI-Videos präsentiert. Zugleich stellte die Umsetzung die erste Möglichkeit für Europäer dar, *Final Fantasy VI* zu spielen. Bis zum nächsten Generationssprung sollte es von hier aus acht Jahre dauern, bis *Final Fantasy VI Advance* für Nintendos damaligen Handheld erschien. Weitere Neuveröffentlichungen wurden für die Virtual Console der Wii sowie das Playstation Network vorgenommen.

Die größten Veränderungen und auch Fan-Diskussionen brachte aber die Smartphone-Version vom vergangenen Jahr mit sich. Sämtliche Pixel-Grafiken wurden glattgebügelt, die Steuerung für den Touchscreen angepasst und Achievements zum Sammeln eingefügt. Ein Update im Oktober fügte zudem noch die Option zum Nutzen der Cloud-Speicherung sowie eine Gamepad-Unterstützung hinzu. Wann und ob *Final Fantasy VI* für Wii U oder 3DS umgesetzt wird, ist nicht bekannt.

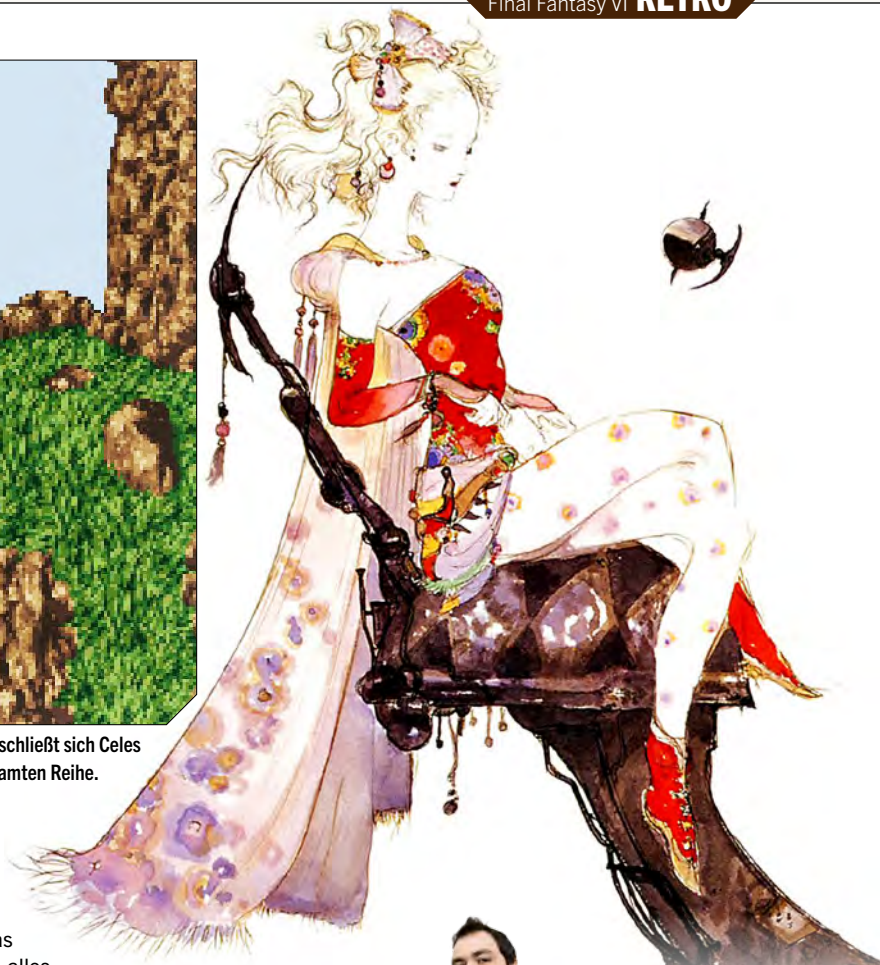


Ein toller Start-Titel für Wii U

Auch wenn *Final Fantasy VI* dem Spieler hierdurch im Grunde vorgibt, welcher Held welche Rolle zu übernehmen hat, gewährt man ihm dennoch ein gewisses Maß an möglicher Eingeninitiative. Neben einer Standardausrüstung, welche sich aus Waffen, Schilden und Rüstungen zusammensetzt, sind im Inventar zwei Equipment-Slots für die sogenannten Relics vorgesehen. Diese Gegenstände verleihen ihrem Träger aktive oder passive Eigenschaften – jedoch nur über einen temporären Zeitraum. Selbst wenn ihr spezielle Talente perfekt beherrscht, wie etwa die für *Final Fantasy* typischen, fabelhaft inszenierten und zerstörerischen Monster-Beschwörungen, kann der Charakter sie nach Ablegen des Objekts nicht mehr verwenden. Im Vergleich zu *Final Fantasy V* hat die Anzahl dieser optionalen Ausrüstungsparts zwar abgenommen, dafür übernahm Squaresoft größtenteils auch nur die wichtigsten. Vor allem die Fähigkeit zum schnelleren Laufschritt oder das Ignorieren von Zufallskämpfen dank Moogle Charm möchte man nicht mehr missen, sobald man sie einmal ausprobiert hat. Allerdings ist Vorsicht geboten: Selbst scheinbar wichtige Charaktere können in *Final Fantasy VI* ihr Leben verlieren und fortan nicht mehr auftauchen, wenn man im Spiel einen fatalen Fehler begeht und sie im entscheidenden Moment im Stich lässt.

Chocobos, die in allen Teilen auftauchenden Serien-Maskottchen, dienen auch in *Final Fantasy VI* als schnelles Transportsystem auf der großen Weltkarte.

Die schweren Kämpfe auf dem Fliegenden Kontinent erwecken den Eindruck, dass das Spiel auf die Zielgerade zusteuert. Dabei geht es hier erst richtig los.



Ihres letzten überlebenden Freundes und jedweder Hoffnung beraubt, entschließt sich Celes für einen letzten Schritt. Diese Szene gehört zu den bekanntesten der gesamten Reihe.

In Würde gealtert

Dabei ist nicht einmal garantiert, dass euch solche wichtigen Ereignisse in Form einer umfangreichen Zwischensequenz präsentiert werden. Wer keine Geduld beweist und nicht auf Shadow wartet, während der Fliegende Kontinent langsam auseinanderbricht, wird ihn für den Rest des Abenteuers nicht mehr zu Gesicht bekommen. Wie auch viele andere Rollenspiele dieser Zeit führt *Final Fantasy VI* kein Tagebuch darüber, welche Quests ihr schon erledigt habt oder wo es noch Belohnungen abzustauben gibt. Immer wieder mal geht es nur dann weiter, wenn ihr mit einem bestimmten NPC geredet habt. Es bleibt jedem selbst überlassen, ob er dies im modernen Zeitalter von automatisierten Quest-Logs oder überspringbaren Quick-Time-Events als nicht mehr hinnehmbar ansieht oder sich auf das ergraute Erlebnis einlässt. Niemand mit dem nötigen Hintergrundwissen wird jedoch abstreiten können, dass *Final Fantasy VI* einen Wendepunkt in der Geschichte des Rollenspiel-Genres darstellte. Paradoxerweise ist es dabei nicht einmal die Hintergrundstory selbst, die dem Spiel eine ganz eigene Klasse verleiht. Die Geschichte um eine durch das Schicksal vereinte Gemeinschaft aus unterschiedlichen Helden, die am Ende das ultimative Böse zum alles entscheidenden Duell herausfordert, wurde schon vor *Final Fantasy VI* erzählt. Und auch viele Male danach. Es ist vor allem dem Mut von Squaresoft zu verdanken, den Charakteren eine bis dahin noch nie da gewesene Tiefe zu verleihen. Sei es nun beim gefallenen Ritter Cyan, der Heimat und Familie im Krieg verloren hat, oder Celes, die als eigenständiger Ex-General des Imperiums genau das Gegenteil von dem war, was man sich zu jener Zeit unter einer typischen JRPG-Heroine vorstellte.

Großes Helden-Epos

Die Figur Kefka stiehlt jedoch ausnahmslos allen Charakteren die Schau. Vor allem in der ersten Hälfte des Spiels mutet sie nur wie ein unwichtiger Nebenboss an, der bei jedem Aufeinandertreffen mühelos aus dem Weg geräumt wird. Tatsächlich handelt es bei ihm aber um den wahren Drahtzieher hinter all den Ereignissen, von denen selbst der vermeintliche Oberboss Imperator Gestahl keine Ahnung hatte. Eine Charakterentwicklung, mit der wohl kein Spieler gerechnet hatte. Bis zu diesem *Final Fantasy* waren die meisten Antagonisten allmächtige Zauberer oder Halbgötter mit von Beginn an klar zu erkennenden Motiven. Kefka hingegen wirkt zu Beginn des Abenteuers noch wie ein leicht austauschbarer Handlanger, der die unangenehme Drecksarbeit erledigen muss. Seine überschwängliche Freude am Leid anderer, zumeist in Kombination mit seinem ikonischen Lacher, machen ihn aber schnell zum hassenswerten wie auch faszinierenden Gegenspieler. Mit Sephiroth (*Final Fantasy VII*) oder Seifer und Edea (*Final Fantasy VIII*) orientierte sich Squaresoft danach wieder eher am Charakterdesign bewährter Bösewichte. Vor allem der siebte Teil der Reihe sorgte mit seiner ungemeinen Popularität dafür, dass der große Einfluss, den *Final Fantasy VI* einst hatte, zu Unrecht aus dem Rampenlicht gedrängt wurde. Denn dort gehört *Final Fantasy VI* – auch nach über 20 Jahren – ohne Zweifel immer noch hin!

■ **Marco Cabibbo**

MEINUNG
Marco Cabibbo

„Für eine große Terra-Figur würde ich wohl jeden Preis zahlen."

Stammleser unserer Retro-Rubrik erinnern sich vielleicht: *Lufia* und *Secret of Mana*, beide Spiele wurden von uns in vergangenen Ausgaben schon einmal groß präsentiert, gehören beide zu meinen Lieblings-RPGs. Mit *Final Fantasy VI* gesellt sich nun das dritte Teil meines persönlichen Rollenspiel-Triforce hinzu. In den Genuss von Squaresofts Meisterwerk kam ich allerdings erst Jahre später, als das Spiel 1999 in den USA für die Playstation neu aufgelegt wurde und ich mir die Importversion zu Gemüte führte. Es dauerte lange, bis mich ein großes *Final Fantasy* wieder so begeistern konnte. Mit diesem Spiel katapultierte sich Squaresoft endgültig in den Olymp der Konsolen-RPGs – und stellte zugleich beeindruckend zur Schau, wozu das Genre selbst mit niedlicher Pixel-Optik fähig ist. Freilich, heute hat es *Final Fantasy VI* gegen hochgezüchtete, moderne Rollenspiele weitaus schwerer, seinen Stand deutlich zu machen. Doch wie so oft reicht schon ein zweiter Blick aus, um wahre Größe zu erkennen.

Jeden Monat werfen wir einen Blick in die Vergangenheit – genauer gesagt in alte N-ZONE-Ausgaben, die vor fünf, zehn und fünfzehn Jahren erschienen sind. Welche Spiele waren damals angesagt, welche Hardware war damals aktuell? Was hat die Redaktion bewegt? Und wie haben sich Nintendo und die N-ZONE im Laufe der letzten 15 Jahre entwickelt? Das Team stöbert monatlich in den Archiven des Computec-Verlags und bringt längst Vergessenes wieder ans Tageslicht.

DIE N-ZONE-ZEITREISE

Das gab's damals vor 5, 10 und 15 Jahren in der N-ZONE zu lesen!

AUSGABE 07/2000

Der Poké-Wahn schritt voran und nach der Import-Wertung von 92 Prozent eine Ausgabe zuvor gab's auf die deutsche Fassung von *Pokémon Gelbe Edition* in der N-ZONE 07/2000 noch einen Punkt drauf. Aber auch ansonsten konnte sich der Game Boy Color in diesem Monat sehen lassen: Vor allem *Tomb Raider*, *Attacke vom Mars* und *Toonsylvania* konnten die Redaktion überzeugen. Auf dem Nintendo 64 ging's sportlich zu, sowohl *Excitebike 64* als auch *Virtua Pro Wrestling 2* konnten überzeugen. Ansonsten gab's mit *Taz Express* und *Jikkyou Powerful Pro Baseball 2000* nur zwei weitere Tests, beide Spiele schnitten zudem nur mittelmäßig ab. Im News-Bereich wurde Gerüchten nachgegangen, die besagten, dass *Resident Evil Zero* für das N64 gecancelt sei und stattdessen auf der mysteriösen Nachfolge-Konsole namens Dolphin erscheinen würde – was sich als vollkommen richtig herausstellen sollte. *Dinosaur Planet* – später als *Starfox Adventures* für den Gamecube erschienen – hingegen war zu diesem Zeitpunkt noch fest für die 64-Bit-Konsole geplant und wurde im Vorschaubereich beleuchtet, ebenso wie zwei weitere Rare-Highlights: *Banjo-Tooie* und *Conker's Bad Fur Day*. Zusätzlich wurde der Lizenz-Actionkracher *Star Wars Episode 1: Battle for Naboo* vorgestellt. In der Rubrik Pokémon Zone standen gleich satte sieben künftige Taschenmonster-Titel im Mittelpunkt. Gute Zeiten für Serienliebhaber!

AUSGABE 07/2005

Besonders spannend ist die E3 immer dann, wenn neue Konsolen vorgestellt werden. Im Falle der 2005er-Ausgabe jedoch hielt sich die Freude im Nachhinein in Grenzen: Zwar wurde die Nintendo Revolution, wie die Wii damals noch hieß, gezeigt. Weder wurde jedoch auf den Controller eingegangen, noch wurden erste Spiele gezeigt, sodass wir mit nichts als dem Bild einer schwarzen Plastikbox zurückgelassen wurden. Zum Glück richteten es die Spiele für Wii, DS und GBA, denn hier fanden sich in den E3-Vorschauberichten zahlreiche Highlights: *Geist*, *King Kong*, *Pokémon XD: Gale of Darkness*, *The Legend of Zelda: Twilight Princess*, *Mario & Luigi 2*, *Mario Kart DS*, *Metroid Prime Hunters*, *New Super Mario Bros.* und *Fire Emblem: The Sacred Stones* waren nur einige der Titel, welche näher beleuchtet wurden. Im Testbereich hingegen sah es für Gamecube-Besitzer eher mager aus. Gerade einmal zwei Spiele landeten hier in der N-ZONE 07/2005, namentlich *Medal of Honor: European Assault* und *Animaniacs*. Während der kriegerische Europa-Ausflug überzeugen konnte, erwies sich die Cartoon-Versoftung als typischer Lizenz-Durchschnitt. Handheld-Spieler hatten mehr Glück. DS-Besitzer bekamen mit dem Test zu *Another Code: Doppelte Erinnerung* und dem Import-Test zu *Nintendogs* Artikel Lesefutter zu zwei Spielen, welche einen Hit-Stempel absahnen konnten. Mit *Need for Speed: Underground 2* und *Ridge Racer DS* standen derweil zwei anständige Rennspiele auf dem Programm. Auf dem GBA zog Mega Man in bester *Pokémon*-Manier in zwei Ablegern von *Battle Network 5* ins Abenteuer, zudem überzeugte *Wario Ware Twisted!* durch den typisch-abgedrehten Humor der Reihe. *Mario Party Advance* erhielt eine Wertung von 70 Prozent – angesichts der unterdurchschnittlichen Qualität des Titels ein sehr (beziehungsweise zu) gnädiges Ergebnis.

AUSGABE 07/2010

Nach dem in letzter Minute eingeschobenen – und mit Presse-Bildern bestückten – Test zu *Super Mario Galaxy 2* in der vorangegangenen Ausgabe wurde der Titel in der N-ZONE 07/2010 noch einmal in aller Ruhe betrachtet. An der fantastischen Wertung von 96 Prozent änderte sich allerdings nichts. Daneben verblassten *Lego Harry Potter: Die Jahre 1-4*, *Tiger Woods PGA Tour 11*, *Tournament of Legends* und *Samurai Warriors 3*, obwohl es sich eigentlich auch um gute bis sehr gute Spiele handelte. Am DS sah es in diesem Monat eher mau aus. Neben der Wii landete *Harry Potter* auch auf dem Handheld und entpuppte sich als der bei Weitem überzeugendste der vier getesteten Titel in der Ausgabe. Im Vorschau-Bereich hingegen waren die DS-Spiele *Pokémon Schwarze & Weiße Edition* die mit Abstand wichtigsten Titel, gefolgt von *de Blob: Underground* für die Wii. Zudem wurden unter anderem *PokéPark Wii: Pikachus großes Abenteuer*, die Lizenz-Versoftung zu *Toy Story 3* und die Minispiel-Sammlung *Wii Party* näher beleuchtet. In einem der insgesamt vier Specials im Heft stellte die Redaktion außerdem eine Auswahl der verrücktesten Japan-exklusiven Titel für Wii und DS vor. Wer schon immer einmal als Katze ein Unternehmen leiten, ein Gruselspiel mit Puzzle-Elementen ausprobieren oder als Bodybuilder sexy Posen einnehmen wollte, war hier genau an der richtigen Stelle!

NINTENDOS E3-HISTORIE

20 JAHRE VOLLER HÖHEN UND TIEFEN

Im vergangenen Jahr fand die Electronic Entertainment Expo bereits zum 20. Mal statt – und Nintendo war von Beginn an dabei. Viele Auftritte des Mario-Konzerns vor Ort sind uns in guter Erinnerung geblieben, andere wollen wir lieber so schnell wie möglich vergessen. Ein Rückblick.

In satten 20 Jahren auf der E3 hat Nintendo so ziemlich alle Stücke gespielt: Mal ging man als strahlender Sieger hervor, mal verprellte man die Fans. Stets blieb man jedoch dem familienfreundlichen Image treu – und erfand und erfindet sich stets, wie jetzt mit den Digital Events, aufs Neue.

1995: Jeder fängt mal klein an

In L.A. ging's los, und Nintendo war bereits mit einer Pressekonferenz am Start. Das Ultra64 (später: N64) und der Virtual Boy wurden enthüllt und zahlreiche SNES-Spiele wie *Killer Instinct* (bei uns indiziert) und *Donkey Kong Country 2* konnten ausprobiert werden.

1996: Das N64 im Mittelpunkt

Ein Jahr später ging's mit dem umgetauften N64 richtig los: Die Launch-Spiele *Super Mario 64*, *Pilotwings 64* und *Wave Race 64* erstrahlten in modernstem 3D. An der Game-Boy-Front machte der Game Boy Pocket den bekannten Handheld noch portabler.

1997: Link legt los

Die Messe zog von L.A. nach Atlanta, war aber größer als je zuvor. Das N64 war etabliert und die zweite Fuhre an vielversprechenden Titeln stand an. Vor allem *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*, *Banjo-Kazooie* und *F-Zero X* begeisterten.

1995

Auf der allerersten E3 stand der (später gefloppte) Virtual Boy im Mittelpunkt von Nintendos Messe-Auftritt.

Das SNES näherte sich dem Ende seiner Lebenszeit, dennoch wurden noch Highlights wie *Donkey Kong Country 2* präsentiert.

1996

Auf der zweiten E3 wurde das N64 endgültig enthüllt und es wurden mehrere Spiele gezeigt.

Die Electronic Entertainment Expo öffnet 2015 zum 21. Mal ihre Pforten. Nintendo war bisher in ausnahmslos jedem Jahr dabei, mit teils drastisch divergierender Performance.

1998: Monsterchen in Farbe

Erneut in Atlanta, wurde Links Abenteuer kurz vor Release noch einmal gezeigt, ebenso wie andere N64-Titel wie *Twelve Tales: Conker 64* und *Cruis'n USA*. Ein anderes Thema stand aber mindestens ebenso im Zentrum des Interesses: Die ersten *Pokémon*-Titel standen kurz vor ihrem Europa- und USA-Release! Um das entsprechend zu feiern, wurde mit dem Game Boy Color auch der erste Quasi-Nachfolger des Kult-Handhelds angekündigt, ebenso wie die berühmtberüchtigte Game Boy Camera und der Game Boy Drucker.

1999: Der mysteriöse Delfin

1999 ging es zurück nach L.A. Dies sollte sich fortan auch nicht mehr ändern. Der N64-Nachfolger wurde unter dem Arbeitsnamen „Dolphin" angekündigt, ohne jedoch genauere Infos bekanntzugeben. Das N64 stand in der Blüte und wurde durch Highlights wie *Perfect Dark*, *Excitebike 64*, *Super Smash Bros.*, *StarCraft 64* und *Donkey Kong 64* repräsentiert, während GBC-Spiele eher Mangelware waren. Immerhin, die Pokémon waren durch die *Gelbe Edition* erneut stark vertreten.

2000: Im Westen nichts Neues

Viele bereits im Vorjahr gezeigte Spiele wurden erneut präsentiert, weder zu Dolphin noch zu einem GBC-Nachfolger gab es neue Infos. *Twelve Tales: Conker 64* war inzwischen zum derben *Conker's Bad Fur Day* mutiert.

2001: Gamecube iacta est

Jetzt aber: Ein Jahr später wurden sowohl der Gamecube als auch der Game Boy Advance offiziell vorgestellt. Der Fokus lag aber ganz klar auf der Heimkonsole, welche entgegen der ursprünglichen Ankündigung keine DVDs abspielen konnte und über ein eigenes Disc-Format verfügte. Dafür überzeugte sie durch grafisch beeindruckende Spiele, allen voran *Star Wars Rogue Leader: Rogue Squadron 2*. Doch auch *Super Smash Bros. Melee*, *Luigi's Mansion* und *Pikmin* sahen klasse aus.

2002: Zelda wird zu Cell-da

Der Gamecube war ohne ein richtiges *Mario*-Spiel gestartet. Ein solches sollte erst Monate später in Form von *Super Mario Sunshine* nachgereicht werden – auf der E3 war es spielbar, ebensowie Samus Arans erster 3D-Auftritt in

1997

Der wichtigste N64-Titel auf der Messe war, wenig überraschend, der Meilenstein *Super Mario 64*.

Mario hatte seine Pflicht getan, nun war der zweite 3D-Ausflug eines Nintendo-Superhelden dran: *Ocarina of Time* wurde erstmals präsentiert.

1998

***Pokémon* kam nach Europa – und idealerweise spielte man es auf dem neuen Game Boy Color.**

1998

Twelve Tales: Conker 64 wurde auf der Messe gezeigt, anschließend aber umbenannt und drastisch überarbeitet.

1999

Kaum ein Jahr verging ohne großen Rare-Titel. 1999 machte sich der Kong-Clan daran, erstmals in 3D massenweise Bananen zu sammeln.

2000

Resident Evil Zero für das N64 war auf der Messe spielbar, kam schließlich aber für den Gamecube.

Metroid Prime. Die *Wind Waker*-Kontroverse rund um die Grafik des Spiels war nach der Ankündigung des Abenteuers wenige Monate zuvor in vollem Gange. Capcom erwies sich als starker Unterstützer der Konsole und kündigte mit dem *Resident Evil*-Remake und *Resident Evil Zero* gleich zwei Ableger der Horror-Serie für den Nintendo-Würfel an. Auf Hardware-Seite sorgte der Wavebird Controller für Begeisterung – kabelloses Spielen war damals noch so gut wie unbekannt.

2003: Der absolute Tiefpunkt

Super Mario Sunshine war bereits erschienen, ebenso *Metroid Prime* und *The Legend of Zelda: The Wind Waker* sowie weitere Highlights wie *Starfox Adventures* und das *Resident Evil*-Remake. Viele weitere Spiele standen bereits in den Startlöchern, darunter echte Klassiker wie *Resident Evil 4*, *Metal Gear Solid: The Twin Snakes*, *Mario Kart: Double Dash!!*, *Mario & Luigi: Superstar Saga* oder *Metroid: Zero Mission*. Das Problem: Die meisten davon wurden bereits vor der Messe angekündigt, auf der Nintendo-PK herrschte demnach akuter Neuigkeiten-Mangel. Stattdessen stand dort *Pac-Man Vs.* im Mittelpunkt, das die – kaum genutzte – GC/GBA-Konnektivität pushen sollte. Generell war diese der Fokus der Show, so wurden auch *The Legend of Zelda: Four Swords Adventures* und *Final Fantasy: Crystal Chronicles* präsentiert.

2004: Die definitive E3-PK

Es muss schlimmer werden, bevor es besser wird – gemäß diesem Motto folgte auf die Tristesse-Parade des Vorjahres Nintendos vielleicht bester E3-Auftritt aller Zeiten. Eine neue Hardware in Form des Nintendo DS? Check! Beeindruckende Trailer zu grandiosen Spielen wie *Metroid Prime 2: Echoes* oder dem (seit dem letzten Auftritt von Grund auf überarbeiteten) *Resident Evil 4*? Check! Erste, kleine Infos zum Gamecube-Nachfolger? Check! Ein amerikanischer Nintendo-Boss, der sich durch seine Aussage „My name is Reggie. I'm about kicking ass, I'm about taking names, and we're about making games" für immer in das popkulturelle Kollektivgedächtnis eingebrannt hat? Aber so was von check! Und dann war da noch der absolut epische Abschluss der Pressekonferenz, als zum Soundtrack von *Conan der Barbar* der allererste Trailer zum (damals noch nicht so genannten) *The Legend of Zelda: Twilight Princess* gezeigt wurde. Anschließend stürmte Shigeru Miyamoto höchstselbst mit Schild und Schwert die Bühne und verkündete nach dem kunterbunten *Wind Waker* Links Rückkehr in einem düsteren, erwachsenen Abenteuer. Ein unvergesslicher Nintendo-Moment!

2005: Revolution: Bitte warten

Wer hoch oben war, der fällt tief – dies traf bei Nintendo 2005 zum Glück nicht zu. Zwar konnte man an die Brillanz des Vorjahres nicht ganz anschließen, lieferte aber eine grundsolide Show ab. Der DS startete langsam durch, neue Titel wie *Mario Kart DS* und *New Super Mario Bros.* wurden präsentiert. Auch der GBA bekam durch das neue Micro-Modell noch ein wenig Liebe zu spüren. Die Gamecube-Front hingegen war so gut wie leergefegt, alles fieberte bereits Infos zum Konsolen-Nachfolger entgegen. Die lieferte Nintendo dann auch, zeigte einen Prototypen des Revolution getauften Geräts und verriet erste Details zur Virtual Console. Ein erster Technik-Teaser zu *Metroid Prime 3* war jedoch das einzige Gameplay-Material, und auf das echte Novum des Geräts – die revolutionäre Steuerung – wurde noch überhaupt nicht eingegangen.

2003

Unter Fans herrscht Uneinigkeit, ob die Nintendo-PK von 2003 oder jene von 2008 die langweiligste ist.

2004

Auf die vielleicht schwächste folgte die beste E3-PK der Nintendo-Geschichte voller toller Spiele und einem legendären Miyamoto-Auftritt.

Ebenfalls 2004 wurde der DS enthüllt – er mauserte sich zum erfolgreichsten Handheld aller Zeiten.

2001

Was für eine Grafik-Pracht! Der Gamecube sorgte für offene Münder, vor allem dank *Rogue Leader 3*.

2002

Damals ein absolutes Novum, stellte Shigeru Miyamoto höchstpersönlich auf der Pressekonferenz den kabellosen Wavebird-Controller vor.

2003

Was macht man, wenn das Pulver schon vor der E3 verschossen ist? Man promotet *Pac-Man Vs.*!

VERSPROCHEN UND NICHT GEHALTEN – DIESE MESSE-ANKÜNDIGUNGEN WURDEN NIE REALITÄT

Den Pulsschlag mittels Hardware ins Spiel übertragen? Ein *Diddy Kong Racing*-Nachfolger für den Gamecube? Diese und viele weitere Messe-Ankündigungen blieben reine Theorie.

Obwohl der Mario-Konzern in den meisten Fällen seine Versprechen auch einlöst, wurden auch von ihm Spiele gecancelt und Projekte abgesagt. Im Grunde fing das schon 1995 an, als man den Virtual Boy als Nachfolger des Game Boy vorstellte. Das klobige, unhandliche Gerät war jedoch weit davon entfernt, hosentaschentauglich zu sein. Der Gamecube hingegen sollte DVDs abspielen können, kam jedoch ohne dieses Feature in den Laden – mit Ausnahme einer schweineteuren, in Europa nicht veröffentlichten Special Edition (siehe Bild rechts). Die Wii-FB sollte nach dem ursprünglichen Plan 1:1-Bewegungserkennung ermöglichen, was jedoch erst Jahre nach Release dank Wii Motion Plus möglich wurde. Und wer erinnert sich nicht an den kuriosen Vitality Sensor? Die Wii-Peripherie sollte es erlauben, den Pulsschlag zu messen, wurde aber gecancelt. Ein anderer Fall sind Spiele, die sich dermaßen verändern, dass sie mit der ursprünglichen Ankündigung nichts mehr zu tun haben – wir denken an *Twelve Tales: Conker 64*/*Conker's Bad Fur Day* und *Dinosaur Planet*/*Starfox Adventures*. Zumindest ist dies besser, als wenn ein Spiel völlig gestrichen wird. Das war etwa bei *Donkey Kong Racing* der Fall, welches aufgrund des Rare-Verkaufs eingestampft wurde. Wieder andere Spiele erschienen zwar, aber nicht für die Konsole, für die sie angekündigt wurden, etwa *Eternal Darkness* und *Resident Evil Zero*, welche statt für das N64 für den Gamecube in den Handel kamen.

2005

2005 legte man mit einer guten Show nach und zeigte einen ersten Wii-Prototypen namens Revolution.

2006

Ganz ohne den typisch schrägen Nintendo-Stil geht's nicht – so musizierte ein DJ mittels *Electroplankton* auf der PK-Bühne.

Der Beginn einer neuen, bewegungsintensiven Ära wurde mit der Wii und *Wii Sports* eingeläutet.

2007

Mir der kleineren Messe gingen weniger Ankündigungen einher – *Wii Sports* und *Mario Kart* mussten's richten.

2008

Die 2008er-Messe gilt als eine der schlechtesten, nicht zuletzt aufgrund der üblen *Wii Music*-Präsentation.

2009

Ein Artwork bewegte 2009 die Fans, schließlich war es das erste Lebenszeichen des nächsten *Zelda*.

2006: Es wird sportlich!

Als die E3 2006 ihre Pforten öffnete, war der seltsame neue Name der Revolution – Wii – bereits bekannt. Ebenso, dass die Konsole auf Bewegungssteuerung setzten würde. Auf der Pressekonferenz schließlich wurde klar, was man sich darunter vorstellen musste, denn so etwas wie die Wiimote hatte es vorher noch nie gegeben. *Wii Sports* bewies eindrucksvoll, wie zugänglich das neue Konzept war – wenngleich die Technik keine 1:1-Bewegungserkennung ermöglichte. Daneben sorgten „echte" Spiele wie *Super Mario Galaxy*, *Metroid Prime 3: Corruption*, *Super Smash Bros. Brawl* oder das nun auch für Wii angekündigte *Twilight Princess* für Begeisterung. Als Schmankerl für Handheld-Spieler wurde der DS lite vorgestellt, nach Meinung vieler Fans bis heute das beste Nintendo-Gerät für unterwegs.

2007: Die Messe schrumpft

Die Megalomanie der E3 hatte mit den Jahren immer mehr zugenommen, und 2007 setzten die Veranstalter dagegen ein Zeichen: Aus der Electronic Entertainment Expo wurde der E3 Media and Business Summit und das Geschehen vom riesigen Showfloor in Hotels und über L.A. verteilte Locations verlagert. Damit ging einher, dass viele Hersteller der Messe weniger Bedeutung zumaßen – so auch Nintendo. Ein paar neue Trailer wurden gezeigt, einige Release-Termine wurden genannt und *Mario Kart Wii* wurde vorgestellt. Im Mittelpunkt der PK stand jedoch *Wii Fit*, welches dank Balance Board unter Gelegenheitsspielern zahlreiche Fans fand, bei den meisten Zuschauern jedoch eher für Gähnen sorgte. Zusätzlich wurde weiteres Plastik-Zubehör wie das Wii Wheel oder der Wii Zapper gezeigt.

2008: Fremdschämen deluxe

Die 2008er-Show teilt sich mit jener von 2003 den Ruf als die schlechteste in der Nintendo-E3-Geschichte. Das große „Highlight" der PK war *Wii Music*, gefolgt von *Animal Crossing: Let's go to the City* und *Wii Sports Resort*. Letztgenanntes war wegen des beiliegenden Wii-Motion-Plus-Adapters wenigstens leidlich interessant, konnte das blamable Anti-Spektakel aber auch nicht mehr retten. Der Anblick Miyamotos mit Wiimote vor dem Gesicht, der so tut, als würde er Saxophon spielen, hat sich in die Gehirne zahlreicher Nintendo-Fans eingegraben, und sorgt noch heute für Albträume. Das wurde noch schlimmer durch die Tatsache, dass das fertige Spiel genauso langweilig und anspruchslos war, wie es bereits bei der Präsentation gewirkt hatte. Immerhin: Angesichts der großen Kritik aus der Branche war die E3 2008 wieder so gewaltig wie üblich.

2009: All about that Artwork

Es muss schlimmer werden, bevor es besser wird – den Spruch haben wir bereits gebracht, er traf aber auch 2009 wieder zu. Nintendo hatte aus dem *Wii Music*-Debakel gelernt und präsentierte zahlreiche spannende Spiele. Samus kehrte in *Metroid: Other M* zurück, Mario war dank *New Super Mario Bros. Wii* und *Super Mario Galaxy 2* gleich doppelt präsent und *Sin & Punishment 2* brachte ordentlich Action auf die Wii. Der DS war dank Perlen wie *The Legend of Zelda: Spirit Tracks* und *Mario & Luigi: Abenteuer Bowser* ebenfalls gut versorgt. Diesmal fand man eine gute Balance zwischen Titeln für langjährige Spieler und Gelegenheits-Genießer. Diese konnten sich etwa auf *Wii Fit Plus* freuen. Das Hype-Highlight der Messe war jedoch ein erstes Artwork zum ersten Wii-exklusiven *Zelda*. Abgesehen von diesem einen Bild gab's aber noch keine Infos.

2011

2011 wurde die Wii U samt Gamepad vorgestellt, echtes Gameplay-Material hingegen gab's noch nicht.

2012

Die auch heute noch regelmäßig stattfindende *Zelda*-Konzertreihe hatte ihren Ursprung als Auftakt der Nintendo-PK von 2011.

Ein Jahr nach der Wii-U-Vorstellung gab's endlich Spiele zu sehen, hauptsächlich von Drittherstellern.

2010

Kurz vor Release wurde *Wii Sports Resort* noch einmal gezeigt – die Begeisterung war enden wollend.

Schon vor der Messe wurde der 3DS offiziell angekündigt. Sein Design und die ersten Spiele-Ankündigungen gab es auf der PK.

Miyamoto betrat, wie schon 2003, mit Schwert und Schild die Bühne und zeigte erstmals *Skyward Sword*.

2010: *Skyward Sword*-Debakel

2010 war es dann aber an der Zeit für den *Twilight Princess*-Nachfolger, und Shigeru Miyamoto persönlich führte das auf Bewegungssteuerung setzende *Skyward Sword* auf der PK-Bühne vor. Leider versagte die Sensoren-Technik, weshalb das potenzielle PK-Highlight zur Enttäuschung verkam. Auf dem Showfloor klappte die Steuerung dann aber hervorragend. Weitere Wii-Titel wie *Kirby und das magische Garn* oder *Donkey Kong Country Returns* überzeugten hingegen sofort. Spannend wurde es, als Reggie Fils-Aime und Satoru Iwata den offiziellen DS-Nachfolger enthüllten und Gameplay-Material zu *Kid Icarus: Uprising* gezeigt wurde. Anschließend konnten die PK-Besucher den 3D-Effekt des Handhelds an Teststationen selbst erleben. Zudem wurde auf der Messe eine 3DS-Umsetzung von *Ocarina of Time* angekündigt und sorgte für Begeisterung.

2011: Die Wii bekommt ein U

Die Zeit, Spiele für den Wii-Nachfolger Wii U zu zeigen, war auf der E3 2011 noch nicht reif. Das Material aus den Drittheller-Titeln, die man präsentierte, stammte von PS3 und Xbox 360, wie man nachher kleinlaut gestehen musste. Eigenes Gameplay-Material wurde noch nicht enthüllt. Das Konzept der Konsole samt Gamepad und neuer HD-Technik wurde jedoch vollends offengelegt und erste Technik-Demos erlaubten einen ersten Eindruck davon, was man sich in Zukunft von der Konsole würde erwarten können. So durften wir Link in einer stark aufgehübschten Version der *Twilight Princess*-Engine gegen Gohma antreten lassen und in Chase Mii fangen spielen. Dieses Minispiel würde später Teil des Launch-Titels *Nintendoland* werden. Das 3DS-Line-up war dank *Luigis Mansion 2*, *Mario Kart 7*, *Resident Evil: Revelations* und vielen weiteren Spielen gut bestückt.

2012: Dritthersteller-Parade

2012 war voll und ganz dem anstehenden Wii-U-Release gewidmet. *Nintendoland* war zusammen mit *New Super Mario Bros. U* der prominenteste intern entwickelte Titel, ansonsten überließ man das Feld großteils den Drittherstellern. Der 3DS hingegen war vor allem auf dem Showfloor dank Titeln wie *Paper Mario: Sticker Star* gut vertreten.

2013: Nintendos Schlafshow

2013 setzte man erstmals statt auf eine PK auf ein vorgefertigtes Nintendo-Direct-Video. Der Inhalt passte – es wurden etwa *Super Smash Bros. für Wii U und 3DS*, *The Legend of Zelda: The Wind Waker HD*, *Mario Kart 8*, *Super Mario 3D World*, *Donkey Kong Country: Tropical Freeze* und *The Legend of Zelda: A Link Between Worlds* gezeigt. Doch die Präsentation war schlicht und ergreifend zum Gähnen.

2014: Anders, aber gut

Auch 2014 kehrte man nicht zu einer teuren Pressekonferenz zurück, sondern setzte erneut auf ein Video. Das sogenannte Nintendo Digital Event war jedoch mit deutlich mehr Mühe gemacht als der lahme Versuch aus dem Vorjahr und setzte etwa auf Stop-Motion-Technik und einen grandios choreographierten Kampf zwischen Reggie Fils-Aime und Satoru Iwata. Auch interessante Spiele gab's reichlich zu sehen, etwa *The Legend of Zelda* für Wii U, *Bayonetta 2* und *Xenoblade Chronicles X*. Auf dem Showfloor wurde im sogenannten Nintendo Treehouse deutlich detailreicher auf die verschiedenen Titel eingegangen. Nach der positiven Resonanz von Presse und Fans wird Nintendo dieses Konzept 2015 wiederholen. Wir hoffen auf eine ähnlich hohe Qualität – und natürlich auf zahlreiche spannende Spiele-Ankündigungen!

Lukas Schmid

2013

Tolle Spiele, aber eine Präsentation zum Einschlafen: Statt einer PK gab's eine öde Nintendo Direct.

2014

Ein Jahr später setzte man erneut auf ein vorgefertigtes Video. Diesmal wurde jedoch deutlich mehr Mühe und Herz reingesteckt.

Wir hoffen, dass das 2015er Digital Event mit dem epischen Iwata/Fils-Aime-Kampf wird mithalten können.

Splatoon

ALLE VERSTECKTEN SCHRIFTROLLEN & TIPPS FÜR DEN MULTIPLAYER

Die Einzelspielerkampagne von *Splatoon* ist mehr als nur ein großes Tutorial. Wenn ihr die komplette Hintergrundstory des Spiels erfahren wollt, müsst ihr die versteckten Schriftrollen finden – da kommt unsere Komplettlösung doch wie gerufen! Wir verraten euch, wo ihr jedes einzelne Dokument im Spiel findet. Eine Ausnahme bilden hier die Bosse, denn dort erhaltet ihr die Rolle ja automatisch. Zudem geben wir euch am Ende noch wertvolle Tipps & Tricks für den Multiplayer, damit ihr nicht unvorbereitet niedergefärbt werdet. **Marco Cabibbo**

01 Das Versteck der Oktorekruten

Gleitet bei den drei eckigen Steinsäulen zunächst auf die kleinste von ihnen rauf. Färbt von dort aus dann die größte ein und springt zu ihr rüber.

02 Oktobälle von der Rolle

Rechts neben der Passage mit den Tintenkillern an der Wand könnt ihr runterspringen. Dort wartet bereits Schriftrolle Nr. 2 auf euch.

03 Flugschau der Oktokopter

Färbt nach dem fünften Checkpoint die linke, braune Ecksäule ein. Schießt dann auf die Kiste rechts, springt rüber und sammelt die Rolle ein.

04 Tintenfontänen-Parcours

Lasst euch nach dem vierten Checkpoint vom Tintenventil ganz links nach oben katapultieren und besiegt dort dann nur noch den Oktarianer.

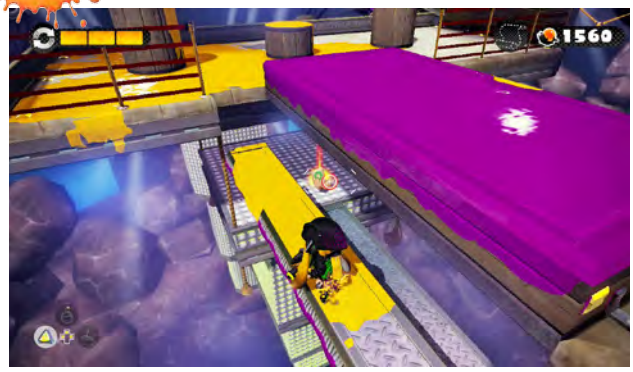
05 Schwamm drüber

Gleitet an dieser Stelle in Tintenfischgestalt durch das Netz, welches ihr unter einem der färbbaren Schwämme findet. Dort findet ihr die gesuchte Kiste.

06 Von Tinte verweht

Schickt den Propeller-Aufzug nach oben, nachdem ihr euch durch die Verteidigungslinien der Oktarianer gekämpft habt. Darunter findet ihr die Rolle.

07 Streichbürsten-Streiche



Lasst euch gegen Ende des Levels von den Streichbürsten, die eure Tinte übermalen, nach unten fahren, wo ihr dann Kiste samt Rolle findet.

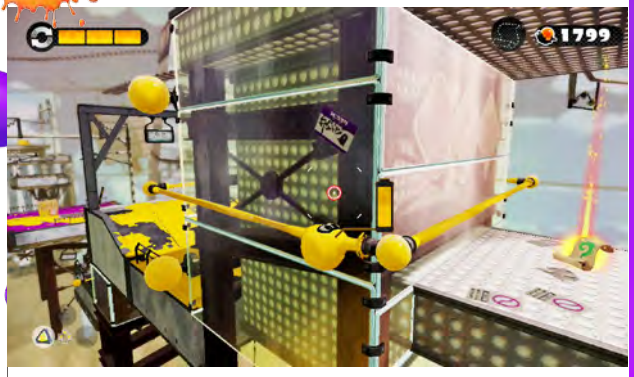
08 Oktoling-Hinterhalt in der Tümmlerkuppel

Im letzten Drittel dieser Stage könnt ihr durch den Gitterboden bereits eine Kiste sehen. Orientiert euch am besten an den breiten, weißen Wänden.

09 Unbekanntes Flugobjekt über Inkopolis

Genau vor dem vierten Checkpoint könnt ihr unter einer gelben Gitterbrücke eine kleine Kiste finden. Achtet aber auf die Angriffe des Oktobombers.

10 Tintseilakt ohne doppelten Boden



An der Stelle, wo ihr an den drei Farbstrahlen nach oben hüpfen müsst, führt euch der mittlere Strahl auf die verborgene Rückseite der Plattform.

11 Geheimtinte mal anders

Nach dem zweiten Checkpoint findet ihr unterhalb der Rampe eine große Kiste. Macht rechts davon den Boden sichtbar, um sie sicher zu erreichen.

12 Oktofluter auf der Hut

Aktiviert auf der linken unteren Plattform den Tintenstrahler, um euch anschließend von der anderen Seite aus rüberhangeln zu können.

13 Verrückte Plattformen

Wendet euch nach der Aktivierung des dritten Checkpoints sofort nach rechts. Geht den Pfad entlang und schießt dort auf die drei großen Kisten.

14 Oktoling-Hinterhalt im Punkasius-Skatepark

Bevor ihr euch per Tintenventil zum Elektrowels befördern lasst, geht ihr den rechten Weg entlang und sammelt dort in der kleinen Kisten Rolle Nr. 14 ein.

15 Unerbittliches Flugobjekt über dem Depot

Haltet euch bei diesem Level rechts und sucht dort nach einem Checkpoint. Dreht euch anschließend um, damit ihr die kleine, unscheinbare Kiste findet.

16 Propellerflug durch Wind' und Wetter

Nachdem ihr mit der Plattform das Gewässer überquert habt, könnt ihr auf einer schwebenden Plattform die Kiste mit der versteckten Schriftrolle finden.

17 Im Visier der Oktoschützen

An dieser Stelle, wo euch mehrere Oktoschützen ins Visier nehmen, könnt ihr euch durch das Netz zur Kiste gleiten lassen und die 17. Rolle einsacken.

18 Jahrmarkt der Streichbürsten

Nach dem ersten Checkpoint könnt ihr rechts schon eine Plattform mit einer Kiste erkennen. Springt von einer der Streichbürsten aus vorsichtig rüber.

19 Durchdrehende Plattformen

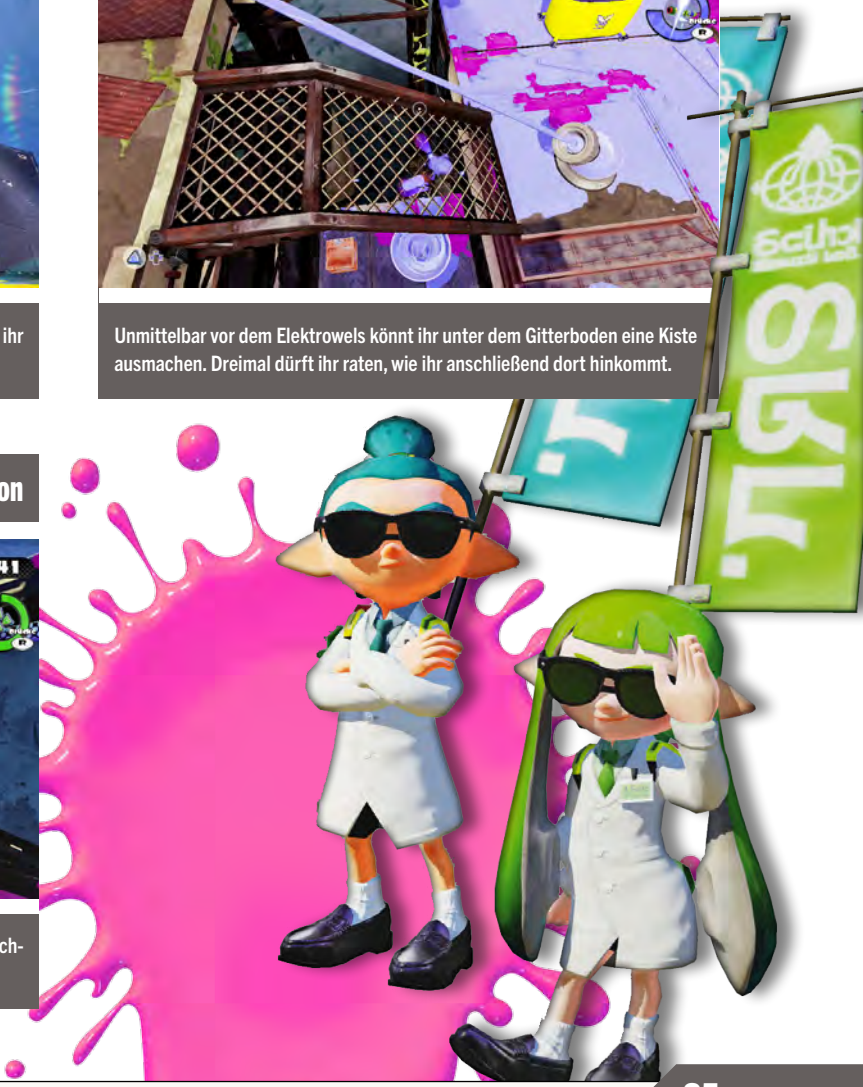
Kurz vor dem Elektrowels und den drei sich drehenden Plattformen findet ihr unter dem gelben Gitter drei Kisten mit der gesuchten Schriftrolle.

20 Oktoling-Hinterhalt im Blauflossen-Depot

Unmittelbar vor dem Elektrowels könnt ihr unter dem Gitterboden eine Kiste ausmachen. Dreimal dürft ihr raten, wie ihr anschließend dort hinkommt.

21 Unschönes Flugobjekt über der Dekabahnstation

Wie schon bei Schriftfolle 15 findet ihr die Kiste samt Dokument auf der rechten Seite kurz vorm Bosskampf, bewacht von einem Oktobomber.



22 Sonderschicht in der Schalterzentrale

Nachdem ihr beim zweiten Checkpoint alle Schalter aktiviert habt, findet ihr auf der Rückseite des letzten Gebildes die gesuchte Schriftrolle.

23 Schwämme im Kreuzfeuer

Während des Anfluges zum zweiten Checkpoint könnt ihr die Kiste unter euch sehen. Pumpt zum Erreichen den unteren rechten Schwamm auf.

24 Zaungastspiel in der Drehfabrik

Diese Schriftrolle könnt ihr kaum übersehen: Schon vom Checkpoint Nr. 2 aus springt sie euch links ins Auge und kann von euch eingesammelt werden.

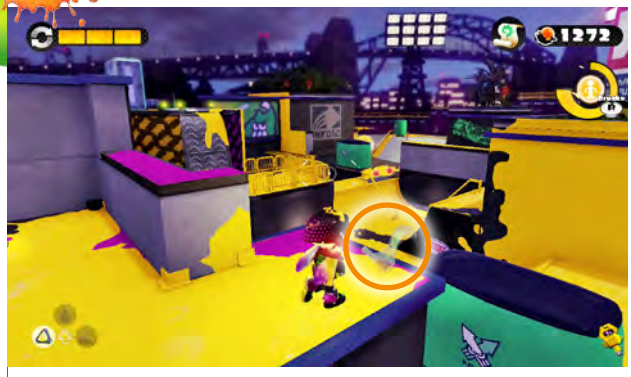
25 Oktofluter auf der Jagd

Nachdem ihr den ersten Schlüssel eingesetzt habt, könnt ihr euch hinter der Plattform mit der Flagge herunterfallen und zur Kiste katapultieren lassen.

26 Oktoling-Hinterhalt auf der Bohrinsel Nautilus

Auf der unteren linken Plattform, im Multiplayer startet hier übrigens eines der beiden Teams, könnt ihr den gesuchten Behälter samt Schriftrolle finden.

27 Unerwünschtes Flugobjekt über dem Skatepark



Die letzte Schriftrolle ist gar nicht so schwer zu finden. Vom zentralen Turm aus könnt ihr die dazugehörige Kiste auf der linken Seite des Areals finden.

MEHRSPIELER-TIPPS

Punkte sammeln

Bis zur Maximalstufe 20 ist es ein weiter Weg – zumindest wenn ihr die falsche Waffe benutzt. Tut euch selbst einen Gefallen und benutzt anfangs bevorzugt Klecks-Waffen oder den Roller. Gerade mit dem Junior-Kleckser habt ihr nach dem Singleplayer schon etwas Übung und könnt zugleich genügend Bereiche einfärben, wofür es klar mehr Punkte gibt als für erledigte Feinde.

Das Team richtig aufteilen

Es bringt nichts, wenn alle vier Teammitglieder auf einem Fleck herumlaufen und im Kollektiv versuchen, dasselbe Gebiet einzufärben. Vor allem zu Beginn des Matches entgeht einem so schnell die Möglichkeit, die Initiative zu ergreifen und Schlüsselpositionen zu besetzen. Achtet daher darauf, welchen Pfad eure drei Kumpanen einschlagen und welche Waffe sie zur Hand haben. Einen Inkling mit Roller, der gerade dabei ist, den Anfangsbereich eures Teams einzufärben, könnt ihr ruhig seine Arbeit machen lassen – seht lieber zu, dass ihr vorne an der Front Unterstützung leistet.

Nach vorne stürmen

Solltet ihr als Sekundärwaffe die Spürbombe im Inventar haben, könnt ihr zu Beginn der Runde schnell Richtung Arena-Mitte preschen. Aktiviert hierzu die Bombe und schwimmt ihr anschließend hinterher. Sobald sie explodiert, schickt ihr sofort die nächste los – tada, binnen weniger Sekunden seid ihr ganz vorne mit dabei. Dieser Trick funktioniert vor allem im Arowana-Center oder dem Kofferfisch-Lager besonders gut.

Vernünftig verständigen

Macht mithilfe der „Zu mir!"-Funktion auf dem Steuerkreuz auf Missstände aufmerksam. Sollte der Feind kurz vor Ende des Matches dabei sein, eure eigene Hälfte einzufärben, während der Rest des Teams beim Gegner rumlungert, ist Eile angesagt. Per Touchscreen-Funktion sollte zumindest einer von ihnen schnell zu euch rüberspringen, um die soeben entstandenen Schäden schnell zu bereinigen. Dies gilt im Umkehrschluss natürlich auch für euch: Wenn ihr merkt, dass ein Teamkamerad vermehrt nach Hilfe ruft, solltet ihr ihm die nötige Aufmerksamkeit entgegenbringen.

Der Radar ist euer Freund

Auf der Übersichtskarte seht ihr nicht nur den Fortschritt eures eigenen Teams, sondern auch alle Bereiche, die der Gegner gerade mit Tinte vollspritzt. Nutzt diesen Vorteil aus, um Gegnern aus dem Hinterhalt aufzulauern. Besonders Scharfschützen, die meist von zentralen Positionen aus ganze Levelbereiche überwachen, sollten von Anfang an ihren Nutzen aus dem Touchscreen ziehen.

Tintenloses Auflauern

Wer ganz pfiffig drauf ist, darf sich anstelle in der eigenen Tinte auch mal hinter Wänden und Mauervorsprüngen verstecken, ohne den umliegenden Bereich vorher einzufärben. Da der Gegner üblicherweise nur auf feindliche Tinte achtet, wird er kaum damit rechnen, dass ihr plötzlich aus dem Hinterhalt auftaucht. Im Normalfall funktioniert dieser Überfall aber nur zu Beginn des Matches, da die wichtigsten Bereiche des Levels sich schnell mit Farbe füllen. Zügig nach vorne stürmen ist daher ein absolutes Muss für diese Strategie.

Kohle abstauben

Alle vier Stunden, von Mitternacht aus beginnend, wird die Kartenverteilung im Multiplayer neu durchgemischt – dies gilt auch für die Boni eurer Siegesserie, welche dann wieder bei null anfangen. Sprecht vorher unbedingt den Miezrichter auf dem Platz von Inkopolis an. Je höher eure aktuelle Siegesserie ist, desto mehr Taschengeld überreicht er euch. Diesen Bonus könnt ihr aber nur einmal innerhalb dieser vier Stunden einlösen!

Breite Talentauswahl

So schnell wie möglich solltet ihr darauf hinarbeiten, nur mit Kleidungsstücken herumzulaufen, die vier Slots für Spezialfähigkeiten aufweisen. Diese Boni sind nicht kumulativ – es bringt also nichts, wenn ihr dreimal über eine verbesserte Abwehr verfügt, von der dann nur eine gezählt wird. Abwechslung ist also Trumpf! Sofern ihr über sehr viel Geld und auch Geduld verfügt, könnt ihr bei Seeigel Siggi auch so lange Bonusfähigkeiten neu verteilen lassen, bis ihr über eure Traumausrüstung verfügt.

Auf Du und Du mit der N-ZONE-Community: Auf diesen Seiten zeigen wir besonders kreative Einsendungen, stellen Nintendo-Communities vor, präsentieren spannende Gewinnspiele und mehr.

ALLES NEU IM JUNI: WILLKOMMEN IN DER NEUEN COMMUNITY-RUBRIK!

Ihr habt gesprochen – und wir haben zugehört: Die N-ZONE wird auf Grundlage der Ergebnisse unserer großen Leserbefragung entrümpelt und ein wenig umstrukturiert. Die vielleicht größte Neuerung ist die Community-Rubrik, in der wir euch zum allerersten – aber ganz bestimmt nicht letzten – Mal herzlich willkommen heißen.

Ach du Schreck, der Uwe ist weg! Also, zumindest aus der N-ZONE. Aber nur die Ruhe, ihr müsst euch keine Sorgen um ihn machen: Der gute Mann ist ab sofort in einer anderen Position bei uns im Unternehmen tätig. Das bedeutet im Umkehrschluss, dass die bisher von ihm betreuten Rubriken Spielerforum und Superliga von jemandem anderen übernommen werden müssen. Beziehungsweise müssten, denn wir gehen stattdessen einen anderen Weg: Unsere N-ZONE-Umfrage in den Ausgaben 04/2015 und 05/2015 hat viele spannende Ergebnisse zutage gebracht – mehr dazu lest ihr auf Seite 92 –, unter anderem, dass ihr euch etwas mehr Interaktivität in unserem Magazin wünscht. Darum haben wir uns entschlossen, das Spielerforum und die N-ZONE-Superliga zusammenzulegen und sie in überarbeiteter und erweiterter Form zu rebooten. Das Ergebnis der wochenlangen Überlegungen liegt vor euch und hört auf den Namen Community! Unter diesem Banner zusammengefasst, steht hier ab sofort alles, was direkt mit euch, den Lesern, zu tun hat. So landen alle Gewinnspiele ab sofort hier – los geht's mit unserem großen *Splatoon*-Preisausschreiben –, wir stellen vielversprechende Foren und Communities vor, lassen Leser von ihren Nintendo-Erfahrungen berichten, fordern euch in allerlei spannenden Wettbewerben heraus und noch viel, viel mehr. Auch die Leserbriefe finden ab sofort in der Community-Rubrik eine neue Heimat. Die Seitenzahlen der neuen Interaktiv-Sparte sowie der Leserpost sind übrigens nicht festgesetzt, sondern werden von Ausgabe zu Ausgabe den Erfordernissen angepasst.

Schreibt uns!

Die Schirmherrschaft über unsere neue Rubrik werde dabei ich, Lukas, übernehmen. Alle Fragen, Anregungen, Beschwerden und sonstigen Wünsche können neben unserer Standard-E-Mail-Adresse *redaktion@n-zone.de* also auch direkt an *lukas.schmid@computec.de* geschickt werden. Die Entscheidung liegt bei euch! Aber natürlich sind auch die anderen Redaktionsmitglieder in der Community-Rubrik vertreten und werden regelmäßig ihren eigenen Senf beisteuern – so etwa Marco, der in dieser Ausgabe als ausgewiesener *Splatoon*-Experte die Patenschaft über das Gewinnspiel übernimmt. Bleibt nur zu sagen: Ich freue mich auf eine spannende Community-Zukunft!

Euer Lukas

N-ZONE-Umfrage- + Mario-Party-Gewinnspiel – die Ergebnisse: Gewonnen haben unsere Leser Henry Balsmeyer, Marcus Pille, Daniel Treuter, Marcel Gottschlich, David Tarakanoff, Jan-Luca Mihr, Tobias Walter, Nina Caspari, Heike Ploschke, Ines Starke, Maximilian Hartmann. Wir gratulieren allen Gewinnern und bedanken uns herzlich bei allen Umfrage-Teilnehmern!

LESER-BERICHT: ANDI HAMMERL SCHWÄRMT VOM ZELDA-KONZERT

Wenn einer eine Reise tut, dann am besten zu einem interessanten Ort, damit er was zu erzählen hat – so wie unser Leser Andi Hammerl, der in München beim *Zelda*-Konzert dabei war.

Ich war am 20. April 2015 in München beim Symphony-of-the-Goddesses-Konzert dabei und schildere euch meine Eindrücke. Die hohe Besucherdichte zeigte eindrucksvoll, dass Musik aus Videospielen mittlerweile auch für sich alleine stehen kann und zahlreiche Fans findet. Was natürlich trotzdem nicht fehlen durfte: Alle möglichen Modelle der 3DS-Familie konnte man stets in den Händen der Fans entdecken. Klare Sache, dass StreetPass-Puzzleteile und andere Daten hier im Überfluss zu ergattern waren! Unter dem Subtitel „Master Quest" wurde die Auswahl an gespielten Stücken gegenüber früheren Tourneen angepasst und erweitert, sodass jetzt etwa auch *A Link Between Worlds* vertreten war. Das Konzert war ein wahrer „Ohrgasmus", wenn auch mit Abzügen. Meiner Meinung nach wurde bei der Songauswahl nicht aus dem Vollen geschöpft. Wo war Eponas Lied? Das schöne Kakariko-Theme? Warum nicht auch die wirklich wunderschönen Melodien aus *The Minish Cap* oder *Spirit Tracks* mit einbeziehen? Aber gut, man muss gleichzeitig auch fair bleiben, denn bei fast 20 Spielen der Hauptreihe ist es natürlich ein Ding der Unmöglichkeit, sich innerhalb der knapp zwei Stunden an all diesen Titeln zu bedienen. Passend zu jedem vorgetragenen Stück lief auf der Leinwand ein Video aus dem betreffenden Spiel. Zwischen den einzelnen Akten wurden außerdem Videobotschaften von den Nintendo-Legenden Shigeru Miyamoto, Eiji Aonuma sowie Koji Kondo eingeblendet. Das Orchester hat wirklich ganze Arbeit geleistet und das Fanherz macht Freudensprünge, wenn man unter den Zuschauern sogar Kinder entdeckt, welche von den Klängen aus *A Link to the Past* mitgerissen werden. Im November geht die Tour in Hamburg und Zürich weiter. Meine Empfehlung habt ihr!

Andi Hammerl

Andi Hammerl konnte beim Symphony-of-the-Goddesses-Konzert nicht nur tollen *Zelda*-Klängen lauschen, sondern traf auch auf Ex-N-ZONE-Redakteur Christoph Kraus!

XENOBLADE CHRONICLES 3D

Der Gewinner unseres *Xenoblade Chronicles 3D*-Gewinnspiels heißt Nikolai Wirtz! Hier lest ihr seinen Erfahrungsbericht aus der wunderbaren Spielwelt des Rollenspiels für den New 3DS.

Held Shulk aus dem Wii-RPG *Xenoblade Chronicles* kehrt in einer Neuauflage für den New 3DS zurück! Er und seine Freunde sind auf Vergeltung aus, nachdem bei einem Mechon-Angriff auf sein Heimatdorf Shulks Kindheitsfreundin Fiora ums Leben kommt. Sehr hilfreich dabei: das legendäre Schwert Monado, das allem Anschein nach nur Shulk unbeschadet schwingen kann. Die Rache-Mission nimmt schon bald neue Dimensionen an, als die Heldentruppe herausfindet, was für ein Chaos die Mechons überall in der Spielwelt Bionis angerichtet haben. Der Spieler findet sich somit in einer riesigen Welt wieder, in der es nun zu überleben und gegen Monster und Mechon zu kämpfen gilt.

Bionis, wunderschönes Bionis

Bezüglich der Grafik gibt es das ein oder andere Für und Wider. Wo verwaschene Texturen die Übersicht verschlechtern, gleicht der 3D-Effekt aus, indem er Gegenstände und Flächen voneinander abhebt. Dann allerdings wirkt Bionis deutlich kantiger als mit ausgeschaltetem Tiefeneffekt. Das ändert aber nichts daran, dass die Spielwelt wunderschön gestaltet ist, voller fantastischer Szenerien und getragen von einem dynamischen Tag-und-Nacht-Wechsel. Dieser wirkt sich nicht nur auf die Optik, sondern auch auf die Musik aus, die übrigens meisterhaft klingt und hohes Ohrwurm-Potenzial hat: Wenn es dunkler wird, wird auch die Musik ruhiger. Musikalisch lässt das Spiel nichts zu wünschen übrig, jeder Ton passt perfekt zur Umgebung, wodurch eine unglaublich stimmige Atmosphäre entsteht.

Kämpfen will gelernt sein

Als problematisch erweist sich die Kamera, die sich nur selten der Situation gerecht ausrichtet und dadurch sehr stört. Dies wurde ein wenig durch den C-Stick behoben, was das Spiel insgesamt ein angenehmer macht. Ansonsten funktioniert die Steuerung problemlos, vor allem in den Kämpfen. Hier lassen sich die Charaktere recht frei bewegen, greifen aber automatisch an. Per Digikreuz lassen sich zudem die verschieden taktisch einsetzbaren Spezialattacken auswählen. In der Hitze des Gefechts muss man schnell reagieren, was am Anfang noch recht schwer und gewöhnungsbedürftig ist. Der Schwierigkeitsgrad bleibt aber trotzdem stets fair. Um aus den Auseinandersetzungen siegreich hervorzugehen, bedarf es abgesehen von taktischem Handeln zweier Dinge: So kann man einerseits, typisch für ein RPG, die Charaktere mit Kleidung und Waffen ausrüsten. Die interessantere Methode, besser zu werden, ist aber das auf mehrere Arten mögliche Grinden von Erfahrungspunkten. Das klassische Bekämpfen von Monstern kann man nämlich praktischerweise mit den zahlreichen Missionen verbinden. Die meisten von ihnen setzen das Finden von Gegenständen oder das Töten von Monstern voraus, wofür man mit Geld, Ausrüstung und eben Erfahrungspunkten belohnt wird. Zudem darf man die Spielwelt frei erkunden und zusätzlich durch das Finden von neuen Orten Erfahrung sammeln.

Vom Kampfsystem des New-3DS-Hits ist Nikolai sehr angetan. Besonders gefällt ihm, dass der Schwierigkeitsgrad trotz aller Komplexität stets sehr fair bleibt.

Mehr Charakter, bitte!

Die Protagonisten sind in die recht komplexe Story ganz gut eingebunden. Ich hätte mir aber etwas mehr Persönlichkeit gewünscht, da keine der Figuren wirklich individuell wirkt. Die Story dreht sich genretypisch um die Rettung der Welt, bleibt aber zum Glück trotzdem verständlich. Alles in allem besteht das Spiel aus vielen verschiedenen Elementen, die sich perfekt zu einem stimmigen Ganzen zusammenfügen. Dies macht *Xenoblade Chronicles 3D* zu einem runden Gesamtpaket, das ich jedem Fan von Rollenspielen sehr empfehlen kann.

Nikolai Wirtz

Die Handlung des Spiels findet unser *Xenoblade*-Gewinner zwar grundsätzlich spannend. Jedoch hätte er sich etwas aussagekräftigere Protagonisten gewünscht.

Die mittelmäßige Grafik wird laut Nikolai durch die grandiose Weltgestaltung kompensiert.

GROSSES Splatoon GEWINNSPIEL

Mit *Splatoon* hat Nintendo eine echte Shooter-Revolution auf den Markt gebracht – da wäre es echt schade, wenn unsere Leser auf der Strecke bleiben und die Tintenkanone im Schrank lassen! Aus diesem Grund suchen wir in Kooperation mit Nintendo nach neuen Inkling-Rekruten, die sich ins Getümmel stürzen wollen. Folgende Preise könnt ihr euch in unserem Gewinnspiel unter den Tentakel reißen:

Teilnahmebedingungen:
Schon kurz nach seiner Enthüllung sorgte die ungewöhnliche Optik von *Splatoon* für weltweite Begeisterungsstürme – eine nahezu unüberschaubare Menge von selbst gezeichneten Artworks und Comics sollte das Internet kurz darauf überschwemmen. Wir sind uns sicher: Daran waren garantiert auch deutsche Zeichner beteiligt. In dieser Vermutung wollen wir uns nun bestätigt sehen und rufen unsere Leser zu einem künstlerischen Wettbewerb auf. Sendet uns alle kreativen Ergüsse zu, die euch zu *Splatoon* einfallen. Artworks, Kunstwerke, Cosplay-Fotos, Comics, gebastelte Figuren – alles ist uns willkommen!

Schickt uns eure tollsten Einsendungen entweder per E-Mail an *marco.cabibbo@computec.de* oder per Post an Redaktion N-ZONE, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth.

1 x Wii U Splatoon-Bundle

1 x Splatoon-Spiel und Inkling-Amiibo (Mädchen)

1 x Splatoon-Spiel und Inkling-Amiibo (Junge)

Teilnahmeschluss ist der 24. Juli 2015. Teilnahmeberechtigt sind alle N-ZONE-Leser mit Ausnahme der Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA GmbH. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Preise können nicht bar ausgezahlt werden. Der Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall sein Name sowie seine Zusendung abgedruckt werden.

Jetzt wird's kompetitiv: In dieser Rubrik stehen Wettbewerbe im Mittelpunkt, in denen ihr euer spielerisches Talent beweisen müsst.

HIGHSCORE-KNACKER

Beweist euer Talent im *Mario Kart 8*-DLC!

Für unsere aktuelle Ausgabe des Highscore-Knackers müsst ihr euer Können auf der Strecke Animal Crossing-Dorf aus dem zweiten DLC-Pack von *Mario Kart 8* unter Beweis stellen. Ladet euch den Zusatzinhalt also auf die Konsole und versucht im Modus Zeitfahren, eine so gute Zeit wie möglich hinzubekommen. Seid ihr mit eurer Leistung zufrieden, stellt ein Bild des Ergebnis-Bildschirms ins Miiverse und postet es in der *Mario Kart 8*-Community. Schickt uns zusätzlich eine E-Mail mit dem Betreff „Highscore-Mission Mario Kart 8" und eurer Nintendo-ID an lukas.schmid@computec.de. Wir überprüfen anschließend alle Einsendungen. Der Kart-Raser mit der besten Zeit erhält die Doppel-DVD-Box zu *Drachenzähmen leicht gemacht 1 + 2,* das Themendeck „Dunkler Hammer" aus dem *Pokémon*-Sammelkartenspiel und die *Pokémon*-Plüschfigur Zorua! Einsendeschluss ist der 26. Juni 2015. Möge der Beste gewinnen!

INTERVIEW MIT KAI PERGL

Kai Pergl ist der Gewinner unseres letzten *Super Smash Bros.*-Turniers.

N-ZONE: Wie lautet dein Erfolgsgeheimnis?
Kai: Ganz einfach: Übung macht den Meister!

N-ZONE: Wie oft trainierst du im Schnitt?
Kai: Ich weiß nicht, ob man das wirklich „trainieren" nennen könnte, denn ich spiele einfach mit meinen Freunden oder im Hart-auf-Hart-Modus. Durchschnittlich spiele ich aber am Tag in etwa eine Stunde.

N-ZONE: Magst du unseren Lesern ein paar Tipps geben, wie sie so gut wie du werden können?
Kai: Man sollte seine eigenen Kämpfe analysieren, etwa dann, wenn man von einer Attacke erwischt wurde, und sich fragen: „Warum wurde ich jetzt getroffen? Was hätte ich besser machen können?" So habe ich mich stets motiviert – und stehe nun hier.

N-ZONE: Spielst du eigentlich noch andere Spiele neben *Super Smash Bros. für Wii U* auf Wettbewerb-Niveau?
Kai: Neben *Smash Bros.* habe ich eine Zeit lang *Mario Kart 8* kompetitiv gespielt. Abseits des Wettbewerbs bin ich großer Fan der *Kirby*-Reihe und besitze so gut wie jedes Spiel!

N-ZONE: Wo kann man dich für ein Match antreffen?
Kai: Ich bin viel im Forum von www.smashlabs.de unterwegs. Es ist unsere deutschsprachige Community zu *Smash Bros.* und es lohnt sich vorbeizuschauen!

Sag mal! DER N-ZONE-SPRECHBLASEN-WETTBEWERB

Dieser zuckersüße Vorschlag unseres Lesers Fabian Bayer gefiel uns am besten!

Und jetzt seid ihr dran: Was sagen die Oktarianer auf diesem Screenshot aus dem neuen Wii-U-Mehrspieler-Spaß *Splatoon*?
Schickt eure Texte bis zum 26. Juni 2015 an: lukas.schmid@computec.de! Der unserer Meinung nach lustigste Spruch kommt ins nächste Heft!

DAS N-ZONE-WETTBÜRO!

DIE LETZTE WETTE:
Auch unsere monatliche Wette ist nicht vor Neuerungen gefeit. Die wichtigste: Der bisherige, unregelmäßige Rhythmus ist Geschichte, ab sofort folgt die Nennung der Gewinner stets direkt in der darauffolgenden Ausgabe. Um euch trotz des knapperen Zeitrahmens einen passenden Anreiz zur Teilnahme zu bieten, verraten wir euch dafür schon immer im Vorhinein, was es zu gewinnen gibt! Zudem wird eure Kreativität ab sofort auch abseits von Verkleidungen gefordert, denn wir werden versuchen, euch in jedem Monat eine andere Aufgabe zu stellen. Da Uwe nun an anderer Stelle in unserer Redaktion tätig ist, übernimmt Lukas die Einlösung seiner Wettschuld. Ein Leser erfüllte die Voraussetzungen der *Xenoblade*-Wette aus der N-ZONE 05/2015 und lichtete sich als RPG-Held mit *Xenoblade*-Hülle in der Hand vor einem passenden Hintergrund ab. Darum musste Lukas sich stilecht als Zwerg verkleiden. Ihm tun noch immer die Knie weh!

DIE AKTUELLE WETTE
Damit diejenigen nicht in die Röhre gucken, die bereits an unserer *Kirby*-Wette in der letzten Ausgabe teilgenommen haben, wird diese mit verlängerter Einsendefrist in diesem Monat ein weiteres Mal gestellt. Das habt ihr zu tun: Stellt euch eine möglichst bunte Verkleidung zusammen, um so zu wirken, als wärt ihr direkt aus dem Spiel *Kirby und der Regenbogen-Pinsel* entsprungen, und zieht sie euch an. Zudem wünschen wir uns einen zu Kirby passenden, fröhlichen Hintergrund. Begebt euch zum Beispiel einfach hinaus in die freie Natur und nutzt die herrliche Frühlingsstimmung als Grundlage für euer Foto. Alternativ dürft ihr auch ein Bild malen, welches den Voraussetzungen entspricht – also Kirby vor einem fröhlichen Hintergrund zeigt.

Der Gewinner unserer Wette erhält einen Mario-Amiibo aus der *Smash Bros.*-Serie sowie eine Plüschfigur des Pokémon Reshiram. Wir bedanken uns bei Nintendo für die Bereitstellung der Gewinne! Einsendeschluss ist der 26. Juni 2015. Schickt uns eure Einsendung an *lukas.schmid@computec.de*. Viel Erfolg!

DIE GROSSE N-ZONE-LESERBEFRAGUNG: WIR VERRATEN DIE INTERESSANTESTEN ERGEBNISSE

Bei unserer in den letzten beiden Ausgaben und im Internet verfügbaren N-ZONE-Umfrage haben über 600 Leser mitgemacht und sie hat viele spannende Erkenntnisse offenbart – die ersten Auswirkungen sind bereits in diesem Heft zu spüren. Ihr blickt gerade auf eine: die völlig überarbeitete Community-Rubrik. Einige der aussagekräftigsten Ergebnisse wollen wir an dieser Stelle mit euch teilen, und bedanken uns für die rege Teilnahme!

Woher kennt ihr die N-ZONE?
Knapp 47% beziehen unser Masgazin im Abo, über 43% kaufen es regelmäßig am Kiosk. Der Rest greift gelegentlich am Kiosk zu, ist über www.n-zone.de auf das Heft gestoßen oder kennt uns dank der digitalen Ausgabe.

Welche Nintendo-Konsolen befinden sich in eurem Besitz?
80% haben eine Wii U zu Hause, 76% einen 3DS (XL) und 36% besitzen einen New 3DS (XL). Wii und DS haben jeweils noch über 70% der Umfrage-Teilnehmer. Der 2DS ist mit 11% eher unbeliebt.

Wie wichtig sind euch bestimmte Bestandteile des Hefts?
Wenig überraschend sind Vorschauen und Tests für jeweils weit über 90% der Teilnehmer wichtig oder unverzichtbar. Unerwartet gut kommen auch eher statische Rubriken wie die Top-Spiele und die Terminliste an – jeweils fast 90% mögen diese nicht missen. Auch die Retro-Strecke steht mit fast 85% der Teilnehmer, die sie unverzichtbar oder wichtig finden, hoch im Kurs, wobei das Alter der Teilnehmer hier eine klare Rolle spielt.

Wie gefallen euch unsere Specials und Reports?
Wahnsinn: 99% finden unsere Specials gut oder sogar sehr gut und 86% erachten deren Anteil im Heft als genau richtig oder hätten gerne sogar noch mehr!

Wie wichtig sind euch Zahlen-Wertungen für getestete Spiele?
Die Zahlen bleiben wohl noch eine Weile: Über 80% finden entsprechende Wertungen wichtig oder sehr wichtig, 17% erachten sie als weniger wichtig. Nur 1 % der Teilnehmer will ganz ohne sie leben.

DER PROMii-WETTBEWERB

Auf vielfachen Wunsch nach langer Abstinenz ab sofort wieder Teil der N-ZONE: Der ProMii-Wettbewerb, bei dem ihr uns ein Bild der Mii-Version eines von uns vorgegebenen Promis schickt.

Zum Auftakt gucken wir uns im eigenen Haus um und bitten euch um eure Mii-Interpretation von Redaktionsmitglied Benjamin Kegel! Die unserer Meinung nach beste Einsendung wird im nächsten Heft abgedruckt.

Einsendeschluss ist der 26. Juni 2015. Schickt uns ein Bild eures Miis in guter Qualität oder den QR-Code an *lukas.schmid@computec.de*. Werdet kreativ – wichtiger als eine genaue Kopie des Promis ist eine interessante Gestaltung. Viel Spaß beim Basteln!

Hier sprechen die Leser: Ihr habt Fragen, Wünsche, Anregungen, Kritik oder Lob zur N-ZONE? Auf diesen Seiten veröffentlichen und beantworten wir eure Leserbriefe und E-Mails!

Fatih liest unser Magazin seit der allerersten Ausgabe. Seine Heft-Sammlung ist so groß, dass sie nicht auf ein einzelnes Bild gepasst hat – wirklich beeindruckend!

SUPER-SAMMLER

Hi,
ich schicke euch hiermit zwei Fotos meiner kompletten N-ZONE Sammlung. Ich lese eurer Magazin schon seit der allerersten Ausgabe. Würde mich sehr freuen, wenn ihr meine Sammlung in einer der nächsten Ausgaben abdrucken könntet.

N-ZONE: Das machen wir mit allergrößter Freude! Treuen Fans wie dir ist es zu verdanken, dass es uns nach über 18 Jahren auf dem Markt noch immer gibt :-)

Schöne Grüße, euer **Fatih**

GAMEPAD-FAN

Hallo N-ZONE-Team,
ich lese seit Längerem euer Magazin und bin überaus begeistert, wie sehr mich doch ein Artikel fesseln kann, obwohl oftmals im Vorfeld mein Interesse an so manchem der behandelten Spiele noch gar nicht allzu groß war. Ein derart gelungener Schreibstil verdient großen Respekt – vielen Dank für die interessanten Spiele-Reviews und vor allem für die umfangreichen Rückblicke auf Spieleklassiker, die mich als jahrelangen Nintendo-Fan besonders begeistern.

N-ZONE: Danke für dein schönes Lob, lieber Maik :-)

Nun aber zu meinen Anliegen: Da ich in den Abendstunden viel Zeit mit Spielen auf der Wii U verbringe und besonders gerne im Bett liegend zocke, achte ich sehr darauf, dass die Wii-U-Titel, die ich mir zulege, auch die Möglichkeit bieten, ausschließlich auf dem Gamepad gespielt zu werden. Dies herauszufinden, ist jedoch nicht immer einfach. Erst recht nicht, wenn es keine passende Demo dazu gibt. Ich würde mich daher riesig freuen, wenn ihr in den Tests stets einen kleinen Hinweis geben könntet, ob das Spiel auch ohne TV-Bildschirm spielbar ist.

N-ZONE: Das ist eine gute Anmerkung, wir werden verstärkt darauf achten, dieses Detail in unseren Tests zu erwähnen. Generell gibt es heutzutage aber nur noch sehr wenige Spiele, welche diese Funktion nicht bieten – außer, sie binden sehr stark die Wiimote ein.

Punkt zwei ist eine Frage an euch: Die Wii U und insbesondere die Möglichkeit, das Gamepad als Bildschirm zum Spielen zu verwenden, ist eine tolle Sache. Das Gamepad lädt förmlich dazu ein, es direkt in die Hand zu nehmen. Leider ist es jedoch nicht möglich, es als Controller für Wii-Spiele zu benutzen. Zwar kann man das Geschehen auf dem kleinen Bildschirm ablaufen lassen, als Controller muss aber die Wiimote beziehungsweise Peripherien wie das Nunchuk oder der Classic Controller herhalten. Haltet ihr es für möglich, dass Nintendo in dieser Hinsicht noch eine

Maik ist großer Nintendo-Fan und möchte diese Leidenschaft auch an seinen Sohn Emil weitergeben. Mit so einem coolen Nintendo-Zimmer klappt das bestimmt!

Möglichkeit nachrüsten wird, um das Gamepad in Spielen zu nutzen, welche den Classic Controller unterstützen?

N-ZONE: Möglich ist das natürlich schon, wir halten es allerdings für unwahrscheinlich. Jeder Wii-Zusatzcontroller ist per Kabel direkt an die Wiimote gebunden. Um das Gamepad nutzbar zu machen, müsste man ergo den Code des Spiels verändern, sodass keine Wiimote mehr benötigt wird – und das wäre ein ganz schöner Aufwand.

Zum Schluss sende ich euch noch ein Foto vom Yoshi-Zimmer unseres elf Monate alten Sohnes Emil, welches ich mit meiner Frau in vielen langen Stunden gestaltet habe, um auch die nächste Generation auf den Mario-Konzern vorzubereiten. Ich würde mich sehr freuen, wenn das Foto den Weg in euer Magazin findet – so ein Eintrag im Babyalbum wäre nämlich einmalig ;)

N-ZONE: Na, dieser Bitte kommen wir doch mit allergrößter Freude nach – neue Nintendo-Fans sind schließlich potenzielle N-ZONE-Leser ;-)

Liebe Grüße aus Görlitz, euer
Maik

3DS AUF REISEN

Hallo, ihr Hübschen!
Eigentlich hatte ich nach meinen vielen Briefen an euch in der letzten Zeit so bald keine weiteren Pläne, mich an euch zu wenden, aber das Bild hier ist sicher ein Grund! =D Heute ist der letzte Tag meines Urlaubs im L.A. County, also Süd-Kalifornien, und ich hatte mir schon im Vorfeld meiner Reise vorgenommen, dieses Bild hier zu machen. Der Hintergrund bedarf sicher keiner Erklärung, und falls ihr euch gerade fragt, ob das ich auf dem Bild bin: Ja, das bin ich selbst =3 Und das ist auch mein persönlicher 3DS, der wirklich so aussieht. Schon seit Langem habe ich diesen Skin drauf, auf Amazon kann man die verschiedensten Motive kaufen. Macht sicherlich mehr her als das schnöde Standard-Rot der 3DS-Plastik-Hülle. Das Foto habe ich übrigens per Selbstauslöser angefertigt. Den Funk-Auslöser für meine Kamera hab ich in der rechten Hand hinter dem 3DS versteckt, man sieht noch ein kleines Stück davon hervorlugen. Das Bild zu machen, war ein ganz schöner Aufwand, denn ich musste in diversen Testläufen erst einmal die richtige Positionierung und den korrekten Fokuspunkt finden. Aufgrund der Sonne war der Kamera-Bildschirm zudem kaum zu erkennen. Tatsächliches 3DS-Zocken wäre also nicht drin gewesen. :b

N-ZONE: Danke, dass du diese schöne Erinnerung mit uns teilst! Wenn andere N-ZONE-Leser ebenfalls coole Urlaubsbilder mit Nintendo-Bezug haben: Immer her damit! :-)

Also dann, viele Grüße aus dem größten Burger-Laden der Welt (aka USA), man liest sich! Wenn ich morgen nach Hause fliege, dürfte die neue N-ZONE schon auf mich warten. **Marc**

Normalerweise schickt Marc uns immer toll gemachte Fan-Artworks zu diversen Nintendo-Helden. Diesmal schickt er uns aber ein Bild von sich selbst aus dem USA-Urlaub.

ANIME-MANIAC

Liebes N-ZONE-Team,
jetzt bin ich schon so lange treuer Abonnent eures Magazins und schreibe euch dennoch das erste Mal :-) Ich habe mit meiner Freundin und einem Kollegen eine Anime- und Manga-Fan-Community eröffnet, wo man sich über Animes, Mangas und mehr informieren kann. Ich würde euch diese Seite gerne kurz vorstellen! Unsere Webseite namens *www.animetomo.de* wurde vor etwa drei Monaten gestartet. Wir bieten allerlei Informationen zu Animes und Mangas an und betreiben auch ein Forum und ein News-Portal. Die Seite ist auch vollständig an mobile Geräte angepasst. Die Inhalte werden durch die Benutzer und natürlich uns gepflegt und werden durch die Moderation geprüft, bevor sie freigegeben werden. Unser Ziel ist es, eine Community rund um Animes und Mangas zu schaffen, wo sich Liebhaber beider Kategorien informieren und auch gemeinsam diskutieren können. Ihr würdet uns richtig helfen, wenn ihr unsere Seite in eurem nächsten Magazin vielleicht kurz erwähnen könntet. Aktuell fehlt es uns leider nämlich noch an Besuchern :-(Alle N-ZONE-Leser sind natürlich herzlich eingeladen, bei uns mitzuwirken!

N-ZONE: Na, dann starten wir hier doch einfach mal einen Aufruf: Liebe Anime- und Manga-Fans unter unseren Lesern, guckt euch doch einfach mal Thorstens Homepage unter *www.animetomo.de* an!

Vielen Dank für eure Antwort bereits im Voraus! :-) Viele liebe Grüße, **Thorsten Schneider**

BASTEL-TALENT

Hallo N-ZONE-Redaktion,
da ich in der N-ZONE in letzter Zeit häufig Bilder von Spielesammlungen, Fanartikeln und selbstgebastelten Dingen sehe, wollte ich euch auch gerne etwas zeigen. Ich will gar nicht – wie viele andere – darum bitten, dass ihr die Fotos davon in der N-ZONE abdruckt (es sei denn, ihr möchtet gerne ^^). Ich wollte einfach einmal einen Teil meiner selbstgebastelten Geburtstagsgeschenke mit euch teilen und eure Meinung dazu hören. Bei meinen Werken handelt es sich unter anderem um selbst gemalte Bilder mit Motiven aus meinen zwei Lieblings-Spielereihen *The Legend of Zelda* und *Metroid* sowie jede Menge Papercrafts. Das Basteln der Papierfiguren hat ewig gedauert! Ich hoffe, euch gefallen meine Schätze.

N-ZONE: Da müssen wir nicht zweimal überlegen, ob wir deine kunstvollen Kreationen im Heft haben wollen – die sehen ja wirklich famos aus! Vor allem deine Bilder und natürlich die Papercrafts haben es uns echt angetan. Wenn wir auch so talentierte Bastler wären wie du, wäre irgendwann wahrscheinlich unser ganzes Büro voll mit solchen tollen Figuren ;-) Toll gemacht, lieber André!

Schöne Grüße aus Düsseldorf,
André

DIE EDELGARD!

Hallo liebes N-ZONE-Team,
in Vorfreude auf *Splatoon* und auf Wunsch einer Freundin habe ich ein Inkling-Girl gezeichnet. Auch, wenn die Farben nicht ganz mit jenen aus dem Spiel übereinstimmen, bin ich ganz zufrieden. Ich hoffe, mein Bild gefällt euch und ihr freut euch auch so auf *Splatoon* :)

N-ZONE: Mensch, Edelgard, du bist inzwischen ja fast schon ein Dauergast auf unseren Leserbrief-Seiten! Darüber wollen wir uns aber keineswegs beschweren, denn du versüßt uns den Arbeitsalltag ja immer mit deinen wunderschönen Bildern. Die Phase der Vorfreude ist inzwi-

André beeindruckte uns in diesem Monat mit einigen Bildern seiner tollen Nintendo-Basteleien, wie diesen Papercrafts und Gemälden.

schen ja zum Glück vorbei – wir spielen *Splatoon* hier im Büro wie verrückt und können gar nicht genug davon bekommen! Darum freuen wir uns natürlich umso mehr über dein thematisch und künstlerisch toll gelungenes kleines Meisterwerk :-) Wie immer gilt: Andere Leser sind ebenfalls eingeladen, uns ihre Kunstwerke zu schicken!

Liebe Grüße, **Edelgard**

DUZEN, NÖ, DANKE

Sehr verehrtes N-ZONE-Team!
Die Ausgabe 05/15 hat mich dazu bewegt, Ihnen erneut zu schreiben. Der Auslöser sind die 60 Cent Preiserhöhung. Es gibt sicherlich gute Gründe dafür, das möchte ich gar nicht in Frage stellen. Aber für mich als unbedarften Leser stellte sich die Frage, ob ich nicht dazu verleitet werden soll, ein Abo abzuschließen. Zumal die unterschiedlichen Abos im selben Heft auf zwei Seiten beworben werden. Ich bin vor der Preiserhöhung nach längerer Pause erneut Abonnent der N-Zone geworden, was aber eher daran lag, dass ich stets kilometerweit fahren musste, um den nächsten Händler zu erreichen, der die Zeitschrift führt. 4,50 Euro sind schon etwas happig, auch für ein Magazin, das „nur" monatlich erscheint. Ich lese auch andere Spielezeitschriften, und die kommen zum Teil mit 3,99 Euro aus und bieten in einigen Fällen trotzdem mehr Umfang als die N-ZONE.

N-ZONE: Guten Tag, Stefan! Das Thema Preiserhöhung bewegt unsere Leser derzeit, und das natürlich mit Recht. Wir haben es bereits in der letzten Ausgabe erwähnt: Am liebsten würden wir das Magazin natürlich kostenlos anbieten, schließlich sind wir mit Herz und Seele Nintendo-Fans und wollen einfach, dass die Leute unsere Artikel lesen. Leider jedoch kostet so ein Magazin Geld, und damit es rentabel bleibt, war diese Preiserhöhung unumgänglich. Die Entscheidung dazu ging zudem nicht vom Redaktions-Team, sondern von anderen Abteilungen in unserem Haus aus. Dass andere Magazine kostengünstiger angeboten werden können, liegt einerseits natürlich an der Reichweite, andererseits auch an der Themensetzung – ein PC-oder Multiplattform-Heft erreicht von Natur aus mehr Leser als ein Special-Interest-Nintendo-Magazin.

Des Weiteren würde ich gern ein paar Anmerkungen zu Dingen machen, die mir beim Lesen der N-ZONE immer wieder auffallen. Warum zum Beispiel ist die Gestaltung der N-ZONE eher an Kinder denn an Erwachsene gerichtet? Das beginnt bei der sehr bunten Aufmachung des Covers und reicht bis zum durchgehenden „Du" in Leserbrief-Antworten und den Meinungskästen der Redakteure. Sicherlich lässt sich die Professionalität einer Zeitschrift und deren Artikeln nicht anhand einer solchen Vorgehensweise beurteilen, aber wirklich erwachsen wirkt das nicht. Ich bin bereits mit dem ersten *Mario*-Spiel groß geworden und weiß, dass Nintendo schon lange damit zu kämpfen hat, nicht nur als Konzern für Kinderspiele wahrgenommen zu werden. Umso mehr ärgere ich mich darüber, wenn „Deutschlands großes Nintendo-Magazin" dies auch noch mit der Aufmachung unterstützt. Da Nintendo definitiv die ganze Familie von jung bis alt anspricht, wäre ein Kompromiss wünschenswert.

N-ZONE: Warum wir unser Magazin eher jugendlich gestalten, hat einen sehr einfachen Grund: Ein Großteil unserer Leser ist schlicht und ergreifend noch relativ jung, gerade von etwa Zwölf- bis Ende-20-Jährigen werden wir sehr gerne gelesen. Wir denken aber trotzdem, dass wir in unserem Magazin eine gute Mischung haben, die für alle Altersklassen etwas zu bieten hat – in unserer Retro-Rubrik etwa können auch fortgeschrittenere Semester in Erinnerungen schwelgen. Außerdem ist Nintendo nun einmal für Lebensfreude bekannt und dafür, das Kind im Manne am Leben zu erhalten. Wenn wir dieses Gefühl mit unserem Magazin nicht würden hochleben lassen, würden wir unserer Meinung nach unseren Job nicht richtig machen.

Des Weiteren finde ich die sage und schreibe neun Seiten Top-Spiele-Rubrik zu viel. Jeden Monat zig Seiten, die immer und immer wieder überblättert werden und sich wie Lückenfüller anfühlen, zumal ein Hinweis ausreichen würde, das diese Infos im Internet nachgelesen werden können.

N-ZONE: Tatsächlich war die Top-Spiele-Rubrik bei uns in der Redaktion in den letzten Monaten ein vieldiskutiertes Thema, sogar über eine vollständige Abschaffung wurde nachgedacht. Unsere große Leserumfrage hat jedoch gezeigt: Einem beachtlichen Teil der N-ZONE-Fans sind die Listen ungemein wichtig. Allerdings gibt es auch einige, welche wie Sie nichts damit anfangen können. Startend mit der Ausgabe, die Sie gerade in Händen halten, haben wir uns auf einen Kompromiss geeinigt: Die Rubrik bleibt, die Listen werden aber reduziert und die Seiten durch dynamische neue Elemente ergänzt. Hoffentlich machen wir auf diese Art und Weise alle glücklich :-)

Ein bisschen ist das bei mir mit der N-ZONE wie eine kleine Hass-Liebe. Nicht mit und nicht ohne! Ich finde die Redakteure gut, mag die Retro-Artikel sowie die ganzen News auf den ersten Seiten. Und auch die Tests und Vorschauberichte lese ich gerne. Aber ... und damit wären wir wieder am Anfang dieses Briefes ;-)

N-ZONE: Kritik an unserer Arbeit ist wichtig, und wir hoffen, Sie bemerken, dass wir diese ernst nehmen. Allerdings stehen individuellen Leser-Wünschen stets jene einer großen Mehrheit anderer Fans entgegen. Wir tun unser Möglichstes, um einen Konsens zu finden, der alle glücklich macht – allerdings wird das leider niemals vollständig klappen. Hoffentlich haben wir Ihnen zumindest damit eine kleine Freude bereiten können, dass wir Sie in diesem Brief bewusst siezen ;-)

Mit freundlichen Grüßen,
Stefan Raupach

SCHREIBT UNS EINE E-MAIL AN: lukas.schmid@computec.de ODER redaktion@n-zone.de

ODER SCHICKT EUER ANLIEGEN PER POST AN: Computec Media • Redaktion N-ZONE • Dr.-Mack-Str. 83 • 90762 Fürth

DER AMIIBO-WAHNSINN

Anfangs noch eine interessante Randerscheinung, nehmen die Sammelfiguren eine immer wichtigere Rolle in Nintendo-Portfolio ein. Doch ist alles an den Amiibo wirklich so toll?

Vik: Nun, Marco, als Nintendo seine Amiibo-Figuren vor ziemlich genau einem Jahr auf der E3 2014 ankündigte, wurden sie in erster Linie als Sammelfiguren vorgestellt, die gleichzeitig das Spielerlebnis bestimmter Games durch Zusatzfunktionen erweitern sollen. Dabei betonte Nintendo, dass es sich bei diesen Amiibo-Funktionen um nebensächliche Spielinhalte handeln würde und nie um wirklich substanzielle Dinge. Jetzt, nachdem wir die Amiibo etwa ein halbes Jahr lang ausprobieren konnten und eine Vielzahl Amiibo-kompatibler Spiele erschienen ist, frage ich mich: Hat Nintendo diese Aussage wirklich eingehalten oder sind Amiibo in Wahrheit doch nur glorifizierter DLC in Form von physischen Figuren? Was meinst du dazu?

Marco: Ein schwieriges Thema. Zu Beginn der noch jungen Amiibo-Ära sah es ganz danach aus, dass die kleinen Plastikfiguren nur einige nette Zusatzfunktionen bieten würden – etwa als Koop-Partner bei *Super Smash Bros.*, den man als eigenen Schüler trainieren konnte. Mit der Zeit wurden die Amiibo-Features in meinen Augen aber immer undurchsichtiger. Sind das jetzt wirklich noch optionale Inhalte, die auf den Mini-Chip der Figur gepackt wurden? Oder wurden sie von Beginn an dafür konzipiert und sind somit nur jenen Spielern zugänglich, die bereit sind, 15 zusätzliche Euronen zu zahlen? Das würde leider der modernen DLC-Politik gleichkommen, welche Nintendo vor wenigen Jahren noch strikt abgelehnt hat.

Vik: Bisher interessierten mich Amiibo immer nur wegen ihrer Funktion als Sammelfigur von Nintendo-Helden, die Bonus-Inhalte habe ich als Dreingabe erachtet. Meist waren sie das ja auch, wie etwa bei *Mario Kart 8*, wo man einfach nur Kostüme bekommt. Doch mit den Amiibo-Inhalten zu *Mario Party 10* und *Splatoon* ist Nintendo deutlich näher am klassischen DLC-Modell dran. Immerhin wird in *Mario Party 10* ein kompletter Spielmodus hinter die Figuren gesperrt, während die *Splatoon*-Amiibo einen ordentlichen Brocken an Einzelspielerinhalten freischalten. Das ist bei *Splatoon* insbesondere auch deswegen bedenklich, da die dazugehörigen Amiibo (bisher zumindest) mit keinem anderen Spiel kompatibel sind. Dennoch: betrachtet man Amiibo von der Warte eines Figuren-Sammlers, sind die Plastikhelden meiner Meinung nach ihren Preis wert. Na ja, zumindest ihren **offiziellen** Preis. Denn was ich für die größere Sauerei halte, ist die schlechte Verfügbarkeit der Figuren – insbesondere der seltenen. Für Lucina oder Rosalina muss man derzeit beispielsweise 40 respektive 50 Euro oder noch mehr hinblättern! Hier muss Nintendo dringend nachbessern!

Marco: Ganz zu schweigen von den silbernen und goldenen Mario-Editionen, wo es teilweise schon zu dreistelligen Beträgen gekommen ist. Und vielen Käufern ist es dabei sogar egal, um welches Modell es sich handelt, da sie sie ohnehin nur teuer weiterverscherbeln wollen. Mittlerweile sind ja auch leider jede Menge Fälschungen im Umlauf, die besonders jüngeren Fans eine große Enttäuschung bereiten könnten. Bis Nintendo es schafft, wirklich alle Figuren in ausreichender Stückzahl dauerhaft verfügbar zu machen, wird sicher noch eine Menge Zeit ins Land gehen. Wünschenswert ist es auf jeden Fall, da Big N wohl nicht von seinem bisherigen Kurs abweichen wird, weiterhin diverse Spielinhalte auf den Chip der Figuren zu packen. Mal schauen, wie es in einem weiteren Jahr um die Amiibo bestellt sein wird. Mehr als genügend Marken von Nintendo sind ja durchaus vorhanden.

Vik: Ich bin auch gespannt, wie es mit den Amiibo weitergeht. Ich würde mir jedenfalls wünschen, dass Nintendo vom Gaspedal runtergeht im Hinblick auf brandneue Figuren und stattdessen den Bestand der schon vorhandenen konsequenter aufstockt!

N-ZONE jetzt regelmäßig per Post **im Abo ohne Verpflichtung**

- **Jederzeit kündbar**
- **Günstiger als am Kiosk**
- **Lieferung frei Haus**
- **Pünktlich und aktuell**
- **Jetzt 15 % sparen**

N-ZONE

Einfach und bequem online abonnieren:

shop.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiteren COMPUTEC-Magazinen.

http://shop.n-zone.de oder Coupon ausgefüllt abschicken an: Deutschland, Österreich, Schweiz & weitere Länder: Computec Kundenservice, 20080 Hamburg, E-Mail: computec@dpv.de, Tel.: 0911-99399098*, Fax: 01805-8618002* (* 14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 42 Cent/Min. aus dem dt. Mobilfunknetz)

JA, ich möchte das **N-ZONE-jederzeit-kündbar-Abo!**

(€ 46,00/12 Ausg.; Österreich: € 53,50/12 Ausg.; Ausland: € 58,00/12 Ausg.; Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten)

Adresse des neuen Abonnenten, an den auch die Abo-Rechnung geschickt wird: *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail (für weitere Informationen)

- Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der N-ZONE.
- Das Abo gilt für zwölf Ausgaben, wird automatisch verlängert und kann jederzeit schriftlich gekündigt werden.
- Zu viel gezahltes Geld für noch nicht gelieferte Hefte erhalten Sie zurück.
- Das Abo beginnt mit der nächsterreichbaren Ausgabe, eine genaue Information dazu erhalten Sie in der E-Mail-Bestätigung.
- Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.
- Widerrufsrecht: Sie können die Bestellung binnen 14 Tagen ohne Angabe von Gründen formlos widerrufen. Die Frist beginnt an dem Tag, an dem Sie die erste bestellte Ausgabe erhalten, nicht jedoch vor Erhalt einer Widerrufsbelehrung gemäß den Anforderungen von Art. 246a § 1 Abs. 2 Nr. 1 EGBGB. Zur Wahrung der Frist genügt bereits das rechtzeitige Absenden ihres eindeutig erklärten Entschlusses, die Bestellung zu widerrufen. Sie können hierzu das Widerrufsmuster aus Anlage 2 zu Art. 246a EGBGB nutzen. Der Widerruf ist zu richten an: Computec Aboservice, Postfach 20080, Hamburg Telefon: +49 (0)911-99399098, Telefax: 01805-8618002, E-Mail: computec@dpv.de

❑ Ich bin damit einverstanden, dass mich Computec Media GmbH per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informiert.

1317385

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❑ Bequem per Bankeinzug

Kreditinstitut: _____

BIC IBAN

Kontoinhaber: _____

SEPA-Lastschriftmandat: Ich ermächtige die DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Düsternstr. 1-3, 20355 Hamburg, Gläubiger-Identifikationsnummer DE77ZZZ00000004985, wiederkehrende Zahlungen von meinem Konto mittels Lastschrift einzuziehen. Zugleich weise ich mein Kreditinstitut an, die von der DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH auf mein Konto gezogenen Lastschriften einzulösen. Die Mandatsreferenz wird mir separat mitgeteilt. Hinweis: Ich kann innerhalb von acht Wochen, beginnend mit dem Belastungsdatum, die Erstattung des belasteten Betrages verlangen. Es gelten dabei die mit meinem Kreditinstitut vereinbarten Bedingungen.

❑ Gegen Rechnung

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

AUSGABE 08/2015
ab 15.07.15 am Kiosk

Unsere Abonnenten erhalten das Heft in der Regel schon einige Tage früher!

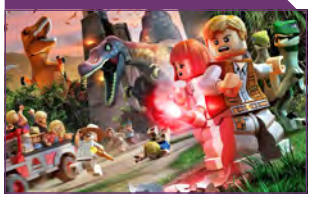
DER GROSSE E3-BLOWOUT (Vorschau)

Freut euch schon auf ausführliche Vorschauberichte zu allen Spielehighlights sowie einen Messebericht der diesjährigen E3!

YOSHI'S WOOLLY WORLD (Test)

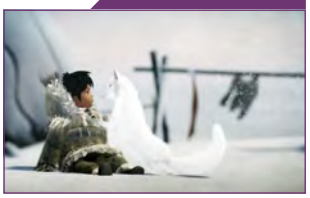
Aufgrund eines Embargos seitens Nintendo klappte der Test in diesem Heft leider nicht. Doch nächsten Monat gibt's garantiert den Test zum wollig-knuffigen Hüpfer!

LEGO JURASSIC WORLD (Test)



Passend zum Kinostart von *Jurassic World* kommt auch eine Lego-Umsetzung. Wir verraten, ob die was kann!

NEVER ALONE (Test)



Auf PS4, PC und Xbox One wird *Never Alone* als seltene Indieperle gehandelt. Doch gilt das auch für Wii U?

Google Play

iTunes-Store

N-ZONE-APP

Die N-ZONE gibt es auch als digitale Ausgabe für iOS, Android, Amazon Kindle und im Browser. Diese bietet den gleichen Inhalt, ist zudem aber um nützliche Extras wie Bildergalerien und Videos erweitert! Genaue Infos und Erklärungen zu unserer App findet ihr auf unserer Webseite www.n-zone.de – gebt dazu einfach „N-ZONE Digitalausgabe" ins Suchfeld ein!

Hinweis: Die Vorschauen auf dieser Seite erfolgen ohne Gewähr. Themen/Beilagen können sich aufgrund von Terminverschiebungen ändern.

IMPRESSUM

computec MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA INTERNATIONAL AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag	Computec Media GmbH Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth Telefon: +49 911 2872-100 Telefax: +49 911 2872-200 E-Mail: redaktion@n-zone.de www.n-zone.de
Geschäftsführer	Hans Ippisch, Rainer Rosenbusch
Redaktionsleiter (V.i.S.d.P.)	Viktor Eippert verantwortlich für den redaktionellen Inhalt Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion	Marco Cabibbo, Benjamin Kegel, Lukas Schmid
Mitarbeiter dieser Ausgabe	Valentin Aschenbrenner, Oliver Nitzsche, Matti Sandqvist
Lektorat	Claudia Brose (Ltg.), Birgit Bauer, Esther Marsch, Heidi Schmidt
Layout	Lars Kromat, Matthias Schöffel, Stefanie Zehetbauer
Layoutkoordination **Titelgestaltung**	Albert Kraus Matthias Schöffel
Vertrieb/Abonnement **Marketing** **Produktion**	Werner Spachmüller (Ltg.) Jeanette Haag (Ltg.) Thomas Eder, Jörg Gleichmar (Ltg.)

www.n-zone.de

Head of Online	Christian Müller
Chefredakteur Online	Florian Stangl
Redaktion	Matthias Dammes, Max Falkenstern, Marc-Carsten Hatke, Maik Koch, David Martin
Entwicklung	Markus Wollny (Ltg.), Aykut Arik, René Giering, Tobias Hartlehnert, Christian Zamora
Webdesign	Tony von Biedenfeld

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

Verantwortlich für den Anzeigenteil
René Behme, Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung Print
René Behme: Tel.: +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Bernhard Nusser: Tel.: +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Alto Mair: Tel.: +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de
Anne Müller: Tel.: +49 221 2716-251; anne.mueller@computec.de
Judith Gratias-Klamt: Tel.: +49 221 2716-252; judith.gratias-klamt@computec.de

Anzeigenberatung Online
Ströer Digital Media GmbH, Stresemannstraße 29, 22769 Hamburg
Telefon: +49 (0) 40-46 85 67-0; Fax: +49 (0) 40-46 85 67-390
www.stroeerdigitalmedia.de

Anzeigendisposition	anzeigen@computec.de
Datenübertragung	via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 28 vom 01.01.2015

Abonnement
http://shop.n-zone.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt über unser Partnerunternehmen DPV Direct GmbH:
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen in Deutschland, Österreich, Schweiz und weitere Länder ist Ihr Computec-Team unter:

E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 0911-99399098
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (0,14 €/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 0,42 €/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 46,00
Österreich: € 53,50
Ausland: € 58,00

ISSN/Vertriebskennzeichen: ISSN 1433-8424; ZKZ B 43739
Vertrieb und Einzelverkauf: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Düsternstr. 1-3, 20355 Hamburg, www.dpv.de
Druck: Quad/Graphics Europe, 120 Pultuska Street, 07-200 Wyszków, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS Media Services, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen, Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES MMORE, PC GAMES HARDWARE, BUFFED, X3, PLAY 4, GAMES & MORE, GAMES AKTUELL, N-ZONE, XBG GAMES, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, EASYLINUX, RASPBERRY PI GEEK

Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, HOT, PLAYBOY, CKM, VOYAGE, HARPER'S BAZAAR
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, PLAYBOY, CKM, MEN'S HEALTH

Stimmt für Eure Lieblings-Games ab und sichert Euch tolle Preise!

DER COMPUTEC GAMES AWARD

Mit dem Smartphone abfotografieren und deine Favoriten wählen!

Die zweite Runde der Abstimmung startet am 26. Juni mit der Wahl der Most-Wanted-Spiele!

www.bamaward.de

computec MEDIA

powered by SAE INSTITUTE Creative Media Education

N-ZONE

DEINE DIGITALE AUSGABE ÜBERALL DABEI!

N-ZONE begleitet dich jetzt überall – egal, ob auf Tablet, Smartphone, KindleFire oder im Browser. N-ZONE ist jetzt immer dabei.

Available on the App Store · Google play · amazon apps Available on kindle fire

1x anmelden – auf allen Plattformen lesen!

epaper.computec.de

Oder einfach den QR-Code scannen bzw. im Store unter „N-ZONE" suchen.

Digital-und-Print-Kombiabonnements der N-ZONE gibt's auf shop.n-zone.de.
N-ZONE und alle digitalen Magazine auch im iKiosk, OnlineKiosk und im Pressekatalog erhältlich.

computec MEDIA